#308 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

# POWER UNLIMITED

ZO VEEL GUNS, ZO WEINIG TIJD

# CALL OF DUTY MODERN WARFARE

GAMESCOM 2019: WIR WAREN WIEDER DA! • DOE DE 60 EURO CHALLENGE! • REVIEW WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD: MWAH MET PEREN • GOUD, GOUDER, GOUDST VOOR FIRE EMBLEM: THREE HOUSES • GESPEELD: THE OUTER WORLDS

WWW.PU.NL
OKT 2019
€ 5,25




RE SHIFT

JA HOOR! ER IS NÓG MEER

POWER UNLIMITED




WE ZIJN DUS ELKE
MAANDAG, WOENSDAG EN VRIJDAG
VANAF 15.00 UUR LIVE OP

TWITCH.TV/POWERUNLIMITED











## ALS JE VAN LACHEN EN SLAP GELUL OVER VIDEOGAMES HOUDT, CHECK ONS DAN OP

**YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITED**




**Voor een toffe blik achter de schermen én dikke prijsvragen volg je ons ook op Instagram.**

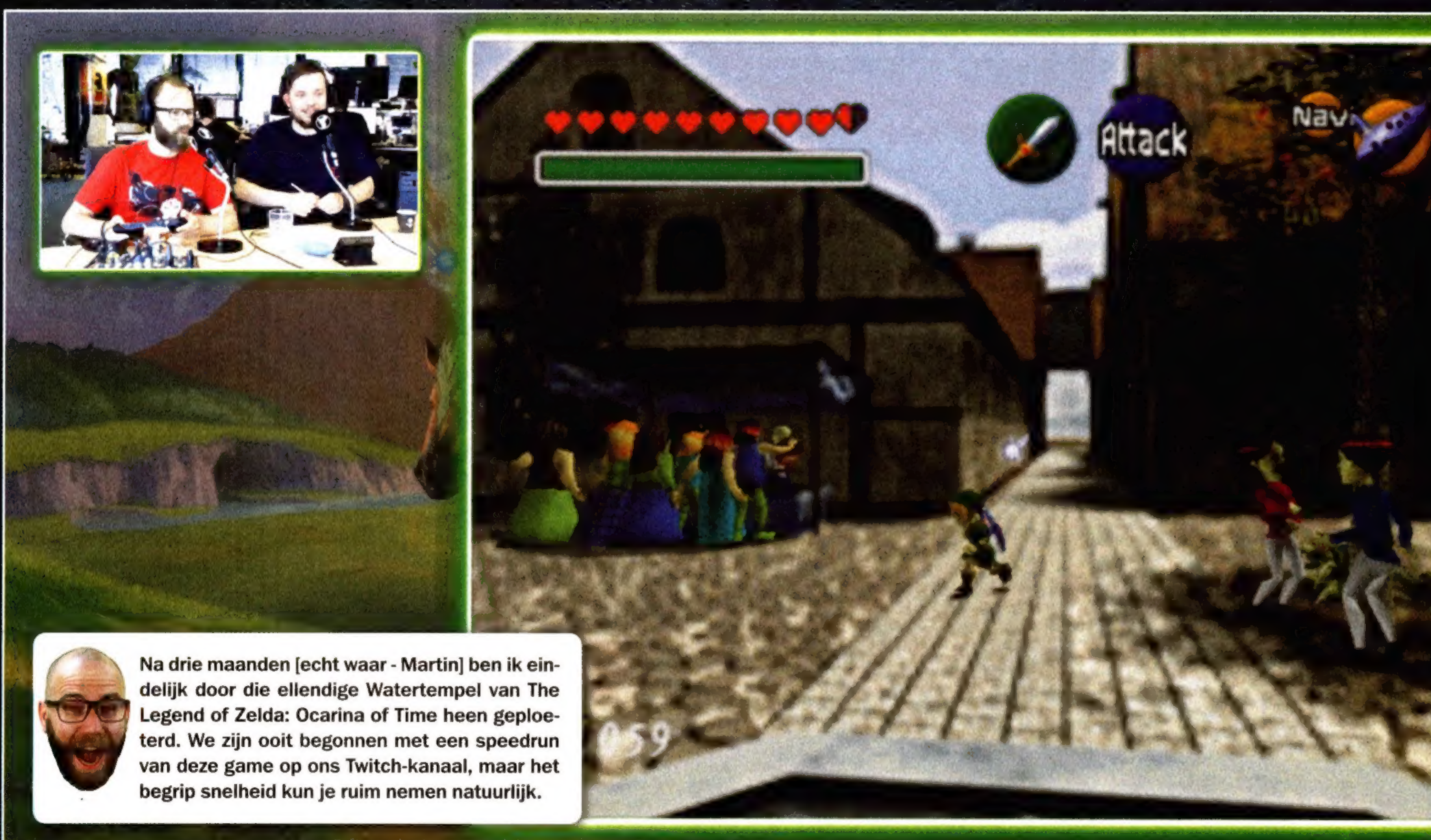
**/POWERUNLIMITED**

*Ja toch!*

# IT'S ALL IN THE GAME



Voor onze serie op Twitch.tv/powerunlimited speelden Wonderspons en ik Sea of Thieves. Nou ja ... eigenlijk drink ik koffie terwijl Dennis al het werk doet, want zo'n slagschip met één hand besturen gaat prima.




Na drie maanden [echt waar - Martin] ben ik eindelijk door die ellendige Watertempel van The Legend of Zelda: Ocarina of Time heen geploeterd. We zijn ooit begonnen met een speedrun van deze game op ons Twitch-kanaal, maar het begrip snelheid kun je ruim nemen natuurlijk.


Pag. 020


Pag. 022


Pag. 063


Pag. 028


Pag. 067

## COVERVIEW



## FIRST LOOK



## PREVIEWS



## SPECIAAL



## REVIEWS



## VAST






## COLOFON

**POWER UNLIMITED**

RESHIFT

**HOOFDREDACTEUR** *Martin Verschoor*
**EINDREDACTIE** *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Jacco Peek, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans*
**UITGEVER** *Martijn Kollau*
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters*
**ACCOUNTMANAGER**
*Ivar Mulder* • imulder@reshift.nl • 023-5430000
**VIDEOPRODUCER** *Matthijs Rooks*
**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE**
Tel. 023-5364401
**DRUK**
Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

***PERSOONSGEGEVENS***
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

# DE REDACTIE

## WE GAAN STREAMEN!

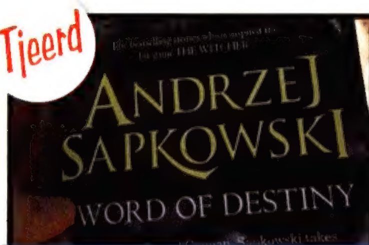





In november komt Google Stadia op de markt, Microsoft gaat een maand eerder los met Xcloud en op het moment van schrijven is Shadow (beperkt) beschikbaar in Nederland. We kunnen nu en in het najaar onze games dus naar een scherm streamen – jeweetwel, dat wat je al een flinke poos met video aan het doen bent met Netflix, maar dan dus met games. Nou zijn games en video's natuurlijk twee totaal verschillende beestjes, want de een is interactief en de andere niet. Die interactiviteit wil je het liefst met zo min mogelijk vertraging hebben; daarom hebben veel gamers nog de nodige vraagtekens bij diensten als Xcloud, Shadow en Stadia. Nu heb ik twee van deze drie diensten al mogen proberen, waarvan Stadia op Gamescom en Shadow voor langere tijd in de eigen huiskamer. Ze doen allebei iets anders: bij Shadow log je op afstand in op een complete game-pc, en bij Stadia op een server die de game naar je scherm streamt, maar beide diensten werken (ik zeg je eerlijk) boven verwachting goed. Ik speel veel fps-games en daarbij is input-lag dodelijk voor je game-ervaring. Nou is Doom Eternal best een rappe shooter, maar ik had nul keer het idee dat ik ook maar enige vorm van lag had tijdens het spelen via de Stadia-service. De game zag er ook uit alsof ie lokaal draaide, en precies hetzelfde geldt voor mijn ervaringen met Shadow. Het werkt, en ik geloof er steeds meer in. Alleen het idee dat je straks geen eigenaar meer bent van de game, maar dat ie ergens op een server geparkeerd staat – dat wordt effe wennen ... ● *Martin*

## Ondertussen...

**Tjeerd**




**Was deze zomer ...**

... in de ban van The Witcher! Als je op het strand ligt, kun je geen PlayStation meeslepen natuurlijk, maar de boeken van The Witcher zijn een uitstekende vervanging. Wat zeg ik: ze zijn zo goed dat ze met gemak een 88 verdienen!

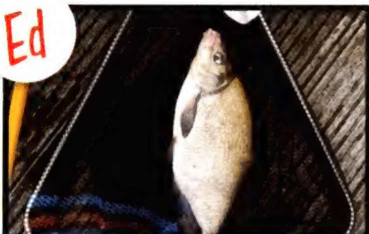
**Martin**



**Heeft deze zomer ...**

... gebruikt om wat ontwerpen voor shirts te maken – misschien dat jij ze binnenkort ook kunt dragen!

**Ed**



**Ving deze zomer ...**

... de ene na de andere brasem. Toch veel leuker dan tv-kijken, zo 's avonds effe je hengeltje uitgooien? En met een beetje mazzel komt m'n vrouw tussendoor ook nog een bakkie verse koffie brengen!

**Raf**

**Is deze zomer ...**

... een weekje of twee in de lobby van Activision blijven hangen. In exact deze houding. 'Casual' vind ik zelf. 'Creepy' volgens de mensen daar.




**Wouter**

**Was deze zomer ...**

... op de Amsterdam Comic Con en heb daar dit awesome Avengers-vest gekocht terwijl ik mezelf lekker maakte voor het échte werk: de Heroes Dutch Comic Con in november!



**Samuel**

**Heeft deze zomer ...**

... veel geoefend met m'n fotocamera. De truc is om qua onderwerp te beginnen met iets waar je al geruime tijd een passie voor hebt! #bierentieten



**JJ**




**Werd deze zomer ...**

... zoals elk jaar weer een jaartje ouder. Dat verleidde de stagiairs op m'n werk bij hun afscheid tot dit fraaie kunstwerk – dat ze overigens maakten toen ik op vakantie was. Ja, dan durven ze wel!

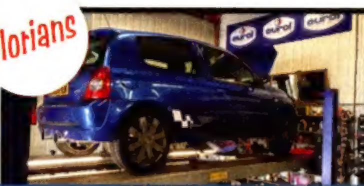
**Jurjen**



**Genoot deze zomer ...**

... heel erg van zon, feestjes, festivals, buiten zijn – dat werk. Ik begrijp mijn kids echt niet; die kijken dus uit naar herfst en winter. Van mij mag het altijd zomer zijn.

**Florians**



**Vriendin gooide deze zomer ...**

... diesel in plaats van RON 98 in de tank van mijn getunede Clio RS. Dat vond de kleine raket absoluut niet leuk, maar gelukkig kon mijn broertje – die automonteur is – de boel weer fiksen. Yup, dat was haar laatste ritje in mijn RS!

**Graddus**



**Spotte deze zomer ...**

... het enige wezen dat me banger maakt dan Ed op deadline-dag: de Franse oorwurm. AAAAAAAH!!! Ik slaap sindsdien niet meer voordat ik mijn bed ritueel gereinigd heb.

**Dennis**



**Was deze zomer ...**

... een knuffelopbergplek voor Mica, het dochtertje van vrienden van me. Saillant detail: een paar knuffels zijn gewoon van mij.

**Eelko**



**Kocht deze zomer ...**

... in Spanje een chocoladehart groter dan mijn eigen hoofd. Op de foto lach ik nog, maar nadat ik dat kreng eenmaal had weg gekauwd, veranderde datzelfde hoofd in één dikke vette puist.

**Wordt vervolgd ...**

# GEZELLIGHEID

Terwijl jij ongetwijfeld met je luie reet op een of ander zonovergoten strand lag te niksen, ging het werk hier gewoon door. Al die spelletjes moeten toch door iemand worden gespeeld?! Desondanks was er zo nu en dan ook tijd voor de broodnodige afleiding.




Raf met een ding op z'n hoofd tijdens het Modern Warfare-event in Los Angeles.



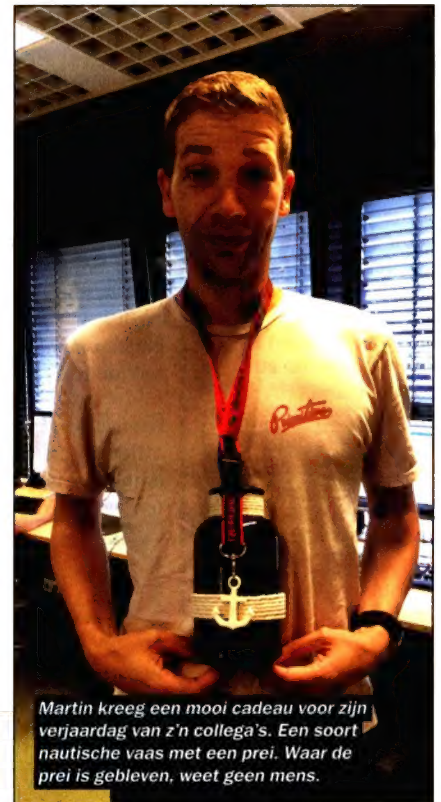
Wouter en vriend van PU Raynor Arkenbout, lekker spelletjes aan het spelen.




We waren onder de naam Power Stream Week een hele week live te begluren op Twitch en hadden daarvoor een logo gemaakt.



Deze journalist gaf op het Borderlands 3-event te kennen dat hij de game niks vond. Even later troffen we hem zo aan ...



Martin kreeg een mooi cadeau voor zijn verjaardag van z'n collega's. Een soort nautische vaas met een prei. Waar de prei is gebleven, weet geen mens.



Loco Martin in een trein.



Jacco en wereldkampioen kickboxen Rico Verhoeven: dikke vriendjes.




Dolle boel op de booth van Farming Simulator League tijdens Gamescom.



Martin en Lucas checkten de nieuwe miniversie van de Sega Mega Drive.



Jurjen ziet er misschien uit als een gevaarlijke biker ... en eigenlijk is hij dat ook!

# PU - FC UTRECHT: 1 - 0



Op ons Twitch-kanaal hebben we de afgelopen maand onze Power-stagiair tegen verschillende eDivisie-spelers laten spelen. Pro-spelers dus, onder contract bij diverse betaald-voetbalclubs. Van de drie wedstrijden wist Cody er één te winnen. FC Utrecht werd huilend naar huis gestuurd. Ali van PSV en Tony van PEC Zwolle zie je dan weer met een grote glimlach zitten.

- Deze maand werd er weer eens opgeruimd op de redactie, en dat was wel nodig ook, want de hele toko stond volgestapeld met ouwe shit.
- Maar zoals je weet, betekent opruimen vooral weggooien, en dat is soms helemaal geen makkelijke opgave.
- Zo stond Tjeerd beteuterd met twee lege NES- en Neo Geo-dozen in zijn handen die op de nominatie stonden om te worden weggepleurd.
- 'Ja,' zei Martin, 'dat is allemaal ouwe shit. Daar kun je niks meer mee en het neemt alleen maar plek in beslag. Weg ermee!'
- Sindsdien maakt de rest van de redactie zich een beetje zorgen om Ed, die inmiddels wel heel erg lang 'op vakantie' is.
- PES heeft Juventus exclusief weten te strikken voor hun game.
- Jarenlang kon je die club alleen als PM Black and White in de game vinden, maar eindelijk kun je nu kiezen voor Juventus.
- Zo hoef je in PES 2020 straks niet te settelen voor een of andere neppe kutnaam.
- Ik bedoel: in *eFootball* PES 2020. Opdat we nimmer vergeten wat een dwaasbekken het zijn bij Konami.
- *eFootball* ... die naam is ongetwijfeld bedacht door iemand met een seniorentelefoon die altijd even aankondigt dat ie gaat 'computeren' als ie een mailtje gaat versturen en elk whatsappje begint met 'Hallo, met Ferdinand ...'
- FIFA 20 heeft nu dus ook het kuttige nepnamen-probleem, want Juventus heet in de EA game Piemonte Calcio en heeft andere shirtjes.
- Op de beurs houden ze blijkbaar ook niet van neppe kutnamen, want EA's aandelen kelderden en het bedrijf verloor 660 miljoen pond.
- Het is wat dat betreft een godswonder dat Konami niet bankroet is na hun naamsverandering.
- Bij EA waren ze overigens Youri en Evert weleens zat. Voor hen in de plaats werden Sierd de Vos en Jeroen Grueter gestrikt om Nederlands commentaar te geven in FIFA.



# DE TERGENDE ONZIN ROND WK FORTNITE

**Ik was bij het WK Fortnite getuige van twee wereldprestaties (drie als je de prestatie van Epic, dat het esports-event 2.0 uitvond, er ook bij pakt).**

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Allereerst was daar de wereldprestatie van 'onze' Dave 'Rojo' de Jong, die met zijn Britse partner tweede werd bij de Duo's-wedstrijd. Mogelijk was het een van de grootste prestaties ooit op esports-gebied door een Nederlander, als je beseft dat er 40 miljoen(!) mensen meededen aan de kwalificatie. Ik neem mijn hoedje dan ook diep af voor deze vrolijke inwoner van Andijk.

De tweede wereldprestatie werd neergezet door de media. Zelden heb ik zo veel complete onzin en vooral onwil gezien om een menselijke prestatie in het juiste daglicht te zetten.

## So what?!

Allereerst het stuitende dedain. Wat is het dat journalisten van de mainstream media aanzet om steeds vraagtekens te plaatsen bij het plezier dat mensen uit gamen halen? Ja, Rojo is een tiener en won 1,2 miljoen. So what?! Is niks nieuws hoor.

Bij het tennissen staan 17-jarige bakvissen meerdere miljoenen bij elkaar te meppen, vaak opgesloten in een ziekelijke vader-dochterrelatie. In het internationale topvoetbal wordt open en bloot gehandeld in kids van 16. Gaat om miljoenen. In de NBA slaan middelbare scholieren de universiteit over omdat ze meteen bakken met geld kunnen verdienen in de NBA. Max Verstappen was 17 toen hij tegen een vorstelijke salaris de Formule 1 instapte. En zo kan ik nog wel even doorgaan.



## Lastige mix

Bij al deze verhalen rond youngsters die veel geld verdienen in sport wordt nergens een negatief waardeoordeel gegeven. Hooguit wordt even vermeld dat zo veel geld en zo jong zijn een lastige mix is (klopt). Maar dat is het.

Waarom dan dat dedain in het geval van gaming? Het mantra 'jongen wordt miljonair met spelen spelletje' droop er soms vanaf. Nee, miljonair worden door heel goed een bal met een stevige vliegenmepper over een net slaan is normaal! Als je wil kun je alles wel kapot bagatelliseren. Laat mensen nu eens gewoon doen en genieten van datgene wat ze leuk vinden. Waardeer het eens als ze in staat zijn om met heel veel inzet hun brood te verdienen met hun passie, ook al is dat niet de jouwe.

## Onverantwoord

Ook stuitend: de voortdurend terugkerende vraag of het wel gezond is voor kids om acht uur per dag games te spelen als training. Bij Jinek hadden ze zelfs een gedragstherapeut uitgenodigd toen Rojo daar mocht aanschuiven.

Zie je dat bij een andere sport gebeuren? Dat ze zo iemand naast Max zetten? Want is het wel gezond om zo hard te rijden, en zet je jongeren zo niet aan tot onverantwoord hard rijden? Waar is dat commentaar bij zeer jonge turnsters, die zes uur per dag trainen en in een internaat wonen? Waar is die verontwaardiging bij schaker Giri, die als kind twaalf uur per dag over een schaakbord hing? Of pubers die zes uur per dag baantjes trekken in een chloorbad om ooit Olympisch goud te verdienen?

## Zucht ...

En dan heb ik het nog niet eens over de vele, vele feitelijke onjuistheden in de verslaggeving.




Rojo is geen miljonair, want van de 1,2 miljoen gaat nog belasting af, en zijn management zal ook wat vangen. Of de opmerking dat gamers meer verdienen dan voetballers in de Champions League. Hoe komen ze daarbij?! Rojo pakt prijzengeld, dus dat is slechts een mogelijkheid, terwijl voetballers vaste miljoenensalarissen hebben. Ik beweer niet dat internationale pro-gamers niet goed kunnen verdienen, maar denk daarbij eerder aan tonnen per jaar aan vast salaris dan miljoenen. Daar komt de gemiddelde topvoetballer zijn bed niet voor uit. En zo gaat het maar verder. Van de stelling dat we nu game-miljonairs in Nederland hebben (op Rojo na zijn die er niet) tot het niet kunnen uitleggen hoe Fortnite werkt.

## Onkunde

Ik had me een tijd terug voorgenomen me niet meer druk te maken over de onkunde van de media als het gaat om nieuws uit de gamesector. En ik toon echt wel begrip. Ik heb geen enkel probleem met het feit dat gaming nieuw voor hen is of dat ze er niks mee hebben. Maar wel dat ze geen enkele moeite doen om het serieus te nemen en dat uit alles doorsijpelt dat ze pro-gaming of veel gamen eigenlijk een volstrekt debiel en zelfs verwerpelijke bezigheid vinden. En dat trek ik niet. Dan maar weer boos worden. Tot ze normaal doen ...

## SERIOUS GAMING




*Man vindt zeldzame ongeopende NES-versie van Kid Icarus in z'n kelder en verkoopt hem voor 9000 dollar. Wij gaan ook maar eens opruimen ...*





# WEL EEN BEETJE VIES ...
# ACTIVISION SCOORT MET REMASTERS

**De laatste jaren doet Activision goede zaken met remasters van hun oude hits, zoals Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Spyro Reignited Trilogy en Crash Team Racing Nitro-Fueled. Maar er kleeft ook iets smerigs aan.**




Vooruit, het zijn zorgvuldig gemaakte remasters met genoeg moderne fratsen om de games speelbaar te maken voor een modern publiek, zonder de originelen te verpesten op punten waar dat niet nodig is. Op één dingetje in Crash Team Racing Nitro-Fueled na dan: de microtransacties. Die hebben ze in die kartgame pas een tijdje na de release toegevoegd, toen alle goede reviews al op internet stonden. Een smerige truc, die eigenlijk ook wel bedrog mag heten, en in elk geval een toonbeeld is van de inhaligheid van Activision. En blijkbaar is er meer op komst.



## Complete ervaring

"Als je naar onze franchises kijkt, denken we dat er veel franchises zijn die de fans opnieuw willen beleven", zei Activision-baas Kottick onlangs tegen investeerders. Volgens hem wordt daar binnenkort meer over aangekondigd. Nou goed, laten we eens kijken naar wat geliefde Activision-titels die voor een remaster in aanmerking kunnen komen. Euh ... Pitfall? Plague Attack? Frogger? Waarschijnlijk moeten we het iets moderner zoeken, en dan zouden games als Tenchu en Tony Hawk's Pro Skater in aanmerking kunnen komen. Vooral die laatste dan, want het ooit zo superpopulaire skateboardgenre is zo goed als verdwenen uit de collectieve geest van moderne gamers, terwijl miljoenen mensen er ongetwijfeld nog warme herinneringen aan bewaren.

Waarschijnlijk zit Kottick zich ondertussen al rijk te rekenen met plannen voor de skateboards, skaters, kostuums, muziektracks en omgevingen die spelers een paar weken na de release kunnen kopen 'voor de complete ervaring'.

# DAAR HEB JE DIE KUTKONIJNEN WEER!
# JURJENS NACHTMERRIE KEERT TERUG

**Onlangs verscheen er een trailer van Rabbids: Adventure Party, en zoals de titel al een beetje doet vermoeden, zijn die akelige schreeuwende pluizenbollen terug. Nooooooooo!!!**

Ruim tien jaar geleden had ik weleens ruzie met Ubisoft omdat ik hun Rayman Raving Rabbids-games altijd afkraakte. Dat kwam vooral omdat ik de échte Rayman-games (deel 1 en 2 althans) zo geweldig vond, en omdat ik die domme minigames met die gillende

*door:* **Jurjen**

kutkonijnen alleen maar afbreuk aan het Rayman-merk vond doen. Gelukkig ligt die fase achter ons. Tegenwoordig speelt Rayman weer gewoon de hoofdrol in allerlei ijzersterke platformgames (zoals Origins en Legends), en vind ik die konijnen helemaal tof sinds ze samenwerkten met mijn geliefde Mario in het briljante strategiespel Mario + Rabbids Kingdom Battle.

## Domme minigames

Dus alles was weer even koek en ei tussen mij Rayman en de Rabbids ... totdat de trailer van Rabbids: Adventure Party voor de Switch zich aan mij opdrong. In die trailer is te zien hoe vier spelers met debiele zwiepen van Joy-Con-controllers allerlei domme minigames met die gillende kutkonijnen moeten besturen. Brrr, écht een gruwelijk gezicht dat herinneringen aan de slechtste momenten uit het Wii-tijdperk oprakelt. Godzijdank zal de titel vooralsnog alleen in China verschijnen. Voor de verstandhouding tussen mij en Ubisoft zou het goed zijn als die konijnen daar ook blijven.



"Ik vond het geweldig om met het team te werken. Ik was trots op wat we hadden gedaan. Ik heb vrienden gemaakt met wie ik vandaag nog steeds erg close ben. En toen kwamen de reviews."



*Sam Strachman was niet blij met de reviews van Ghost Recon Wildlands.*

## Power Spy

- Het zou kunnen dat EA klaar was met Evert ten Napel, die afgelopen jaren maar liefst twéé keer een officiële aankondiging verpestte. Eén keer verklapte hij dat er een gratis WK-editie zou komen, daarna praatte hij zijn mond ook nog eens voorbij toen de Champions League naar FIFA kwam.
- Als dat de reden was, was EA vast blij met Sierd de Vos en Jeroen Grueter. Die presteerden het namelijk om een halve dag vóór de aankondiging dat zij als duo in FIFA zaten, aan te kondigen dat dát de aankondiging zou zijn.
- Een aankondiging van een aankondiging ... dit duo past in elk geval prima in de game-industrie.
- Onze fijne collega Lucas van Gamer.nl is deze maand in het huwelijksbootje gestapt, en dat was natuurlijk reden voor een knalfuif.
- Veel redactieleden wisten te vertellen dat het een topfeestje was geweest, maar verdere details bleven uit.
- Videoproducer Matthijs werd midden in de nacht op station Utrecht door een conducteur betrapt tijdens een innige omhelzing met ... een toiletpot.
- Die arme jongen had ongetwijfeld zin in een potje Plee-Station.
- Op de vraag van de conducteur wat ie daar nou precies aan het doen was, schijnt Matthijs te hebben gezegd: 'Euh, ik wilde hem bedanken voor bewezen diensten.'
- Als je een pot moet omhelzen na je daden, is wat je erin hebt achtergelaten waarschijnlijk zó erg dat het grenst aan een oorlogsmisdaad.
- Wat er met Martin is gebeurd, was helemaal onduidelijk. De hoofdredacteur werd wel netjes in z'n eigen bed wakker, maar zat volledig onder de bulten en schrammen, en is zo'n drie uur van de avond kwijt.
- Dat gat van drie uur begon zo ongeveer op hetzelfde moment dat Martin enthousiast het idee opperde om te beginnen met shotjes wodka.
- Martin had het idee dat ie door iemand op de taxi is gezet, omdat zijn rijbewijs los in z'n achterzak zat, er verder niets was gestolen en er 12 euro was gepind voor een taxi die avond.

● Dagenlang werd er gespeculeerd over de geheime escapades van Martin, en dat werd nog erger toen Martin een envelop thuiskreeg met daarin ... een boete van 100 euro voor openbare dronkenschap.

● Waaraan hij die boete heeft verdiend, weet niemand, maar de Powerspy overweegt om contact op te nemen met het politiekorps van Den Haag om opheldering te vragen.

● We vermoeden in elk geval dat Martin 'stealthy' de bosjes in is 'gedoken' toen hij de wouten zag aankomen.

● Misschien heb jij 'm ook gezien, de trailer van de Sonic-film. In dat geval kun je dit vast niet meer lezen, want dan zijn je oogbollen waarschijnlijk verschrompeld en in permanente staking gegaan.

● Er was dus nogal veel kritiek op de trailer, en dat kwam vooral vanwege het uiterlijk van de egel.

● Het was alsof Aart Staartjes in een blauw furrypak was gehesen en zo voor Sonic door moest gaan.

● Na de enorme teleurstelling bij fans begreep producent Tim Miller ook wel dat er wat moest gebeuren, dus werd de film uitgesteld naar 2020 en krijgt Sonic een grondige make-over.

● Nu heeft Sonic de afgelopen jaren zoveel succes gehad als een blinde gebarentolk op een puzzelwedstrijd, dus tenzij hij wordt getransformeerd in Yoshi, zal het weinig voorstellen.

● Nintendo komt met een nieuwe Switch. De Switch Lite wordt dit jaar gelanceerd en is alleen speelbaar als handheld. Je kunt de Joy-Cons er dus niet afhalen en je kunt er niet mee op je tv.

● 'MaAr nU iS hET GeEn SwITcH MeER!!' riepen alle grapjassen.

● Nee droplul, is het je soms niet opgevallen dat je op de PlayStation al jaren geen trein naar Utrecht meer kunt pakken? Daar hoor je ook niemand over.

● Wouter bedacht deze maand dat ie z'n haar ging laten groeien om te kijken hoe kaal hij nou eigenlijk is.

● Verrassend genoeg stond het de Groninger best goed en een paar dagen nadat hij wat haar op zijn schedel had gekweekt, kreeg hij zelfs sjans in de trein.



# GRAPHICS-PACK GECANCELD
# MINECRAFT NIET SUPER DUPER

**Zat jij, je broertje, je zusje, je neefje, je nichtje, je buurjongetje of je buurmeisje met smart te wachten op de grafische update voor Minecraft? Dan moeten we je helaas teleurstellen ...**



door: **Jurjen**

Twee jaar geleden kondigde Mojang tegelijk met de Better Together-update het Super Duper Graphics-pack voor Minecraft aan. Die Better Together-update maakte cross-play tussen verschillende systemen mogelijk en dat heeft geweldig uitgepakt.

Het Super Duper Graphics-pack zag er in de musicaltrailer ook top uit. Mooiere watereffecten, dynamische schaduwen, zonlicht dat door de wolken als losse stralen op het groen zou vallen – het léék echt geweldig. In 2017 zouden we het allemaal gaan beleven.

## 'Te veeleisend'

Toen werd het Super Duper Graphics-pack uitgesteld naar 2018, maar dat werd dus duidelijk ook niet gehaald.

Tot overmaat van ramp maakte Mojang onlangs bekend dat de grafische update helemáál niet meer zou komen, omdat het 'technisch te veeleisend bleek om volgens plan te implementeren'. Meer specifiek meldde Mojang in een post op de Minecraft-website dat ze 'niet blij waren hoe het pakket op verschillende apparaten presteerde'. Dus eigenlijk is het best goed nieuws dat het Super Duper Graphics-pack voor Minecraft is gecanceld.

## Mooi zo!

Het lijkt me duidelijk hoe dat is gegaan. Het pakket werkte in 2017 al prima op de Xbox One X en pc's, waarna de programmeurs van Mojang aan de slag konden om het pakket ook soepel draaiende te krijgen op minder krachtige systemen, zoals de Nintendo Switch en mobiele telefoons. Dat bleek ondanks alle compressietechnieken en andere programmeurstovenarij niet mogelijk, waarna in 2019 werd besloten dat hele idee om Minecraft 'mooier' te maken dan maar af te blazen.

En dat is het aparte van dit alles. Want Mojang is sinds 2014 eigendom van Microsoft, en de Xbox One X is ook van Microsoft, dus had hen niets in de weg gestaan om het Super Duper Graphics-pack exclusief voor de Xbox One X en – vooruit – pc's uit te brengen. Het siert Microsoft dat ze die weg niet zijn ingeslagen, temeer omdat dit schuurt met de Better Together-gedachte die nu juist zo goed is uitgepakt.

## Toch super duper

Gevolg is wel dat we waarschijnlijk nog tien jaar tegen die rauwe, slecht belichte blokken van Minecraft zitten aan te kijken. Maar stiekem is het ook wel weer leuk, dat een van de meest gespeelde games van onze moderne tijd er zo waardeloos uitziet. Minecraft heeft blijkbaar geen fraaie graphics nodig om super duper te zijn.

# IN 2017 VOORSPELD, DEZE MAAND IN DE WINKEL
# JURJEN BLIJKT ZIENER

**Láng voordat de Switch Lite werd aangekondigd, schreef ik in de PU van november 2017 al: "In 2019 gaat ie komen, die Switch Lite, let maar op!"**

door: **Jurjen**

Ik voorspelde een prijs van 220 euro t.o.v. de 330 euro die het originele model toen kostte, en nu nog kost: "Mijn idee voor de Switch Lite: maak die controllerhelften gewoon vast aan de Switch", schreef ik. "En laat die trilmotortjes maar achterwege. Dat moet de prijs wel met 70 euro kunnen drukken. En omdat we de Switch Lite toch als handheld in de markt gaan zetten, hoeft dat dock om op tv te kunnen spelen er ook niet standaard bijgeleverd."

## Niet docken

Tja, dat is allemaal behoorlijk goed uitgekomen, weten we inmiddels. Al is de prijs geen 220 maar 229 euro geworden en was het in mijn idee over de Switch Lite nog steeds mogelijk om je games op tv te spelen als je er een apart verkrijgbare dock bij had gekocht. Maar bij de Switch Lite die vanaf 20 september in de winkel ligt, ontbreekt de mogelijkheid om 'm te docken, dus zijn je games uitsluitend in handheldstijl speelbaar.




## Hoe dan?!

Hoe ik tot mijn voorspelling was gekomen? Nou ja, ten eerste omdat Nintendo altijd een console heeft gehad die kids op hun verjaardag konden krijgen, een soort 'instapmodel' dat niet meteen de tv van het gezin hoefde te claimen, zoals ooit de Game Boy. Dát is de Switch Lite.

En dat ie in 2019 zou komen, wist ik ook vrij zeker vanwege Pokémon: "Omdat de volgende Pokémon niet op de 3DS, maar op de Switch zal verschijnen, lijkt het me aannemelijk dat er tegen die tijd ook een goedkopere Switch op de markt komt."

## Inkoppertje

Let wel, ik beweer hier niet dat ik op andere gebieden de ontwikkelingen in de markt goed kan voorspellen, zelfs die van Nintendo niet, maar dit leek me als iemand die Nintendo al heel lang volgt zo'n inkopper, dat het me totaal niet verbaast dat mijn verwachting nu is uitgekomen.

Laat ik er dus meteen nog maar een voorspelling over de Switch Lite achteraan gooien: door deze versie gaat de Switch miljoenen meer verkopen dan verwacht.

**"Onze klanten spelen onze games nu eenmaal niet zo vaak op de Switch."**



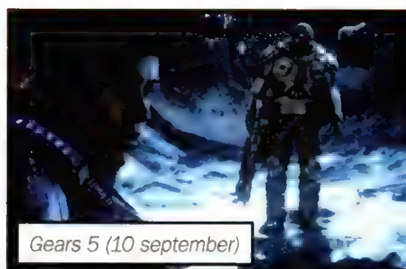
*Electronic Arts-baas Andrew Wilson voelt weinig liefde voor de Switch.*

twitter.com/GKJJ

# DIT NAJAAR WORDT ZIEK!

**Ik had het zelf niet in de gaten, en ik vermoed dat meer mensen het (nog) niet zien. Mogelijk omdat megagames als Cyberpunk 2077 en The Last of Us 2 pas in 2020 verschijnen. Maar geloof mij: het najaar wordt mad.**

Zo mad zelfs dat ik geen idee heb waar ik de tijd vandaan moet halen om alles te kunnen spelen. En dat heb ik met mijn voorkeuren (actie, shooter, snel, sport) zelden of nooit. Meestal is het namelijk FIFA, CoD en een derde grote game, en dat is goed te doen. Niet dit najaar. Check dit lijstje maar eens:


Gears 5 (10 september)


Borderlands 3 (13 september)

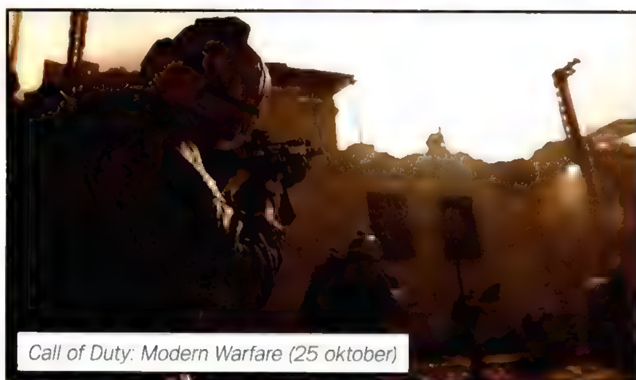

Legend of Zelda: Link's Awakening (20 september)


Code Vein (27 september)


FIFA 20 (27 september)


Destiny 2: Shadowkeep (1 oktober)


Ghost Recon: Breakpoint (4 oktober)


Call of Duty: Modern Warfare (25 oktober)


The Outer Worlds (25 oktober)


Luigi's Mansion 3 (29 oktober)


Death Stranding (8 november)


Pokémon Sword & Shield (15 november)


Star Wars Jedi: Fallen Order (15 november)


Doom Eternal (22 november)

Goed, ik zal niet alles gaan checken, dat mag duidelijk zijn. Ik heb bijvoorbeeld weinig met Pokémon, Destiny 2, Astral Chain, Star Wars en Luigi's Mansion. Maar dan nog: ik moet Gears 5, Borderlands 3, FIFA 20, Ghost Recon, CoD Modern Warfare, The Outer Worlds, Death Stranding en Doom Eternal echt wel spelen. Maar hoe dan?!

## Power Spy

● Wouter schoot direct in full panic-modus, want in zo'n situatie had hij weleens eerder gezeten, maar toen hij Cassandra wilde romancen in Dragon Age kreeg hij wél netjes de dialoogopties voorgeschoteld.

● Uiteindelijk werd het niets tussen Wouter en de flirtende dame, maar het scheelde weinig, want hij had dus bijna wat tegen haar gezegd.

● Van levende streamlegende Ninja wisten we allang dat ie met z'n portemonnee denkt, maar die gast rijgt tegenwoordig meer deals aan z'n strijkstok dan er stukjes vlees aan een sateetje zitten.

● Zo zit ie sinds kort in het kamp van sportmerk Adidas, dat voor het eerst een deal heeft gesloten met een niet-sporter, en streamt ie niet meer op Twitch, maar op Mixer.

● Twitch wist wel raad met het immens populaire kanaal dat ineens vrij was gekomen en besloot daar reclame te maken voor andere kanalen.

● Dat schoot Ninja behoorlijk in het verkeerde keelgat; hij werd boos op Twitch en verontschuldigde zich bij zijn volgers omdat er blijkbaar reclame werd gemaakt voor een kanaal waar porno op te zien is.

● Missie geslaagd voor Twitch, want iedereen wilde natuurlijk kijken over welk heet kanaal Ninja het had. En dat was niet op Mixer natuurlijk.

● World of Warcraft Classic is uit. Jazeker, dat is de originele versie van de game, dus zonder alle verbeteringen en aanpassingen van de tallòze jaren die volgden.

● Deze klassieke maar spartaanse versie sloeg in als een bom en de servers zaten wekenlang vol met mensen die wel houden van een lekker ouderwetse game met een maandenlange grind, en zonder alle moderne gemakken.

● Maar aan de andere kant zijn er ook mensen die houden van kamperen in de open lucht en schijten in een zelf gegraven gat. Ja hoor, als de Powerspy moest kiezen, wist ie het wel.

● Als ie maar een paar rollen pleepapier mag meenemen, tenminste.

● Anders hoeft het niet.

Voor anderhalve dag helemaal naar Los Angeles? Pfff ... Voor een hands-on met de multiplayer van de nieuwe Modern Warfare? Yes! De redactie stak de koppen bij elkaar en besliste unaniem dat het – de niet aanwezige – Raf zou worden. Die kreeg immers al eerder een extra deep dive in de singleplayer. Bovendien laat de 'verticaal beperkte' Belg zich – in tegenstelling tot zijn ego – makkelijk in een vliegtuigstoel plooien.

## ZO VEEL GUNS, ZO WEINIG TIJD

# CALL OF DUTY: MODERN

Asymmetrische gevechtsscenario's waarbij je niet alleen met de gebruikelijke elitetroepen aan de slag mag, maar ook met strijders die hun arsenaal op de Somalische Marktplaats hebben gescoord. Spelers die na het maken van te veel politiek niet te verantwoorden slachtoffers bruut naar het vorige checkpoint worden gezapt. Nee, Modern Warfare kiest in zijn singleplayer niet de makkelijkste weg. Na drie uur met de mp mag ik zeggen dat er ook daar zodanig aan het vertrouwde DNA is gesleuteld dat we van een mutant mogen spreken. Maar is het een aaibare Wolverine geworden, of een steriele Magneto? »

Raf GAAT MULTIPLAYEREN

# WARFARE

Stijlvolle outfit, hoor. Franse militairen kun je dan weer herkennen aan hun alpinopet en bewapend met een stokbrood ... terwijl ze heel hard wegrennen van de actie.

Een multiplayer-reveal-evenement als deze volgt meestal een vast script. Eerst vertelt een belangrijk iemand van de uitnodigende partij hoe blij ze wel niet zijn dat iedereen er is, en vervolgens hoe opgewonden ze zijn over wat ze gaan laten zien. Dan volgt een trailer met het geluid op standje 11. Daarna is het de beurt aan een presentator die het al snel steeds moeilijker krijgt om het toenemende gemor van 'we willen godverdomme spelen' te overstemmen.

## BOOM! BOOM!

Daar in Los Angeles, bij de multiplayer-reveal van Call of Duty: Modern Warfare, duurde die presentatie vrij lang. Maar de jongens van ontwikkelaar Infinity Ward hadden dan ook veel te vertellen. Een presentatie als een tapijtbombardement van info met alvast twee explosies die écht bleven nazinderen. Die draaiden allebei om het streven naar één grote spelercommunity. Dat hebben we natuurlijk al vaker gehoord, maar Modern Warfare doet twee dingen, waardoor je het deze keer durft te geloven. Allereerst dropt de game de season pass. Alle nieuwe content, zoals maps, wapens en operators, zijn door iedere speler gratis te downloaden. Dus geen gedoe meer van niet kunnen samenspelen met vrienden omdat die dat nieuwe map-pack (nog) niet gekocht hebben.

Ten tweede gaat Modern Warfare voor crossplay. Het maakt dus ook niet langer of je vrienden op pc of console spelen. Je kunt nog wel kiezen of je met spelers die het op een ander platform doen de strijd wil aangaan of niet, maar dat is nu een keuze en geen barrière. Voor het klassieke gezeik over waar de beste shooters zitten, verwijs ik je graag naar het kadertje en de comments op PU.nl.

## HACKNEY YARD

### *Cyber Attack*

Cyber Attack is een nieuwe 6v6-gamemode waarin jouw team een EMP-bom moet oppikken en bij het Data Center van de oppositie moet plaatsen. Geen respawns, maar ga je neer dan kan een teamlid je wel weer reviven, op voorwaarde dat hij dat binnen de comfortabele tijdspanne van 2 minuut 30 doet.

Een variant op Search & Destroy dus, maar met die revives toch weer helemaal anders. Neem je de tijd en het risico om die teamgenoten terug in de strijd te brengen? Laat je iemand van je eigen team achter bij twee vijandelijke lijken in de hoop daar nog een vijand met reddende bedoelingen te verschalken? Of vergeet je het objectief en ga je voor een totale wipe van de oppositie? Veel hangt af van hoever je in de ronde zit, hoeveel man er aan elke kant nog rechtop staan en – het blijft multiplayer – hoe egoïstisch je teamleden zijn. Eén ding is zeker: Cyber Attack heeft een zeer hoge esports-factor. En o ja, de speler met de bom draagt die met beide handen, en dus ook met een krampverwekkend dichtgeknepen kringspier.



**weetje • weetje**

**Je operator is in Modern Warfare enkel nog verantwoordelijk voor je look. Een cosmetisch gegeven, zonder stats of invloed op de gameplay (en daarmee vermoedelijk, maar nog niet bevestigd, de bron voor pay-to-look-good microtransacties).**

**weetje • weetje**

**Deuren zijn nu met elk explosief te breachen, gewoon open te rammen, of eerst met een verraderlijk geluidseffect op een kier te zetten voor je er een granaat dropt.**

## Mutant Warfare

Uiteraard weten de jongens bij Infinity Ward dat er zoiets bestaat als het DNA van Modern Warfare. De fans hebben bepaalde verwachtingen. Maar deze aflevering borduurt niet voort op de vorige met hier en daar een paar tweaks; nee, het draait op een nieuwe engine en is helemaal van de grond af opgebouwd. En deze keer niet met de gedachte van 'wat voegen we toe?' maar van 'wat houden we erin?'. Dat voel je onmiddellijk als je speelt. Je merkt het wanneer je over de maps navigeert en wanneer je de trekker overhaalt. Het betekent dat iedereen die de vorige Modern Warfare nog in zijn spiergeheugen heeft of nog dagelijks met Black Ops 4 aan de slag gaat een omscholing te wachten staat. En dan heb ik het zeker niet alleen over meteen zichtbare features, zoals die slomere auto-healing en het feit dat je een wapen aan de schouder (ADS) kan houden terwijl je herlaadt.

> **"Als er één Call of Duty-multiplayer géén kopietje of upgrade van de vorige is, dan is het deze Modern Warfare wel."**



Handig: ben je supergoed gecamoufleerd, steekt je loop drie meter uit ...

Sommige militairen beweren dat schieten met een mitrailleur voelt als klaarkomen.

Al is dat wapen deze keer belangrijker dan ooit. De makers gaan immers voor de beste down-the-barrel-gameplay onder de shooters. En hoewel het dus snoeihard wennen was aan de terugslag van mijn favoriete machinegeweren en tactical rifles, zit het met die gunplay helemaal goed. Anders dan in andere Call of Duty's, maar wel goed.

## SINGLEPLAYER IS ER OOK NOG

**Met al dit multiplayer-geweld zouden we haast nog vergeten dat Modern Warfare een complexe en misschien wel oncomfortabel gewaagde singleplayer opvoert. Een waarin je voor het eerst met zowel Tier 1-soldaten als met sjofele, maar niet minder gemotiveerde freedom fighters zult spelen. Een asymmetrische oorlogsbeleving, rauwer en meer confronterend dan je gewend bent in een shooter. Een authentiek ogende, klinkende en spelende game-tegenhanger van de anti-oorlogsfilm.**



## 'Mijn gun is wie ik ben'

Modern Warfare gaat verder dan ooit in het pimpen en tweaken van je wapen. Voor een pistool krijg je gemiddeld 30 mogelijke attachments. Voor de huis-tuin-en-keuken-AK ligt dat aantal rond 60. Een wapen telt meestal rond de 7 slots en daarvan kun je er maximaal 5 gebruiken. Jij kiest welke. Die attachments speel je gaandeweg vrij en het maakt niet uit of je dat doet in een co-op-partijtje Spec Ops of een klassiek potje domination; je kunt ze vanaf dat moment gebruiken in nagenoeg elk onderdeel van de multiplayer.

Belangrijker nog is dat behalve de invloed op de stats van je gun heel wat attachments ook een specifieke en vaak dramatische impact kunnen hebben op de totale spelbeleving. Zoals hoe snel je kunt lopen, hoeveel kogels je magazijn telt, et cetera. Via die attachments kun je ook hybride tot ronduit Frankenstein-achtige wapens creëren. Sniper scope op een submachine gun? Dat kan. Je wapen bepaalt nu dus écht je speelstijl. Veel meer dan ik ooit in een Call of Duty zag, en zelfs meer dan je perks en killstreaks.

### GRAZNA RAID
### *Headquarters*

Ik ben nooit een echte run & gunner geweest. Shit, als ik echt goed was met een sniper dan zouden die lange afstandswapens mijn go-to hardware zijn. Als ik iets heb geleerd uit de eerste team deathmatch- en domination-partijen, dan is het dat de guns in Modern Warfare een kickback als een motherfucker scoren. Daarom koos ik nu elk accessoire met stabiliteit in mijn achterhoofd, ook al moest ik daar verdomd veel snelheid en mobiliteit voor opgegeven.

Dat duwt me in de 10v10 Headquarters-match in de rol van een tactische positiespeler – een sophisticated camper dus. Ik zal in de full-game mijn favoriete wapens waarschijnlijk nog nauwer naar mijn speelstijl toe tweaken, maar ik ervaar al een aangenaam verschil. Rennen gaat natuurlijk nog steeds en hoewel ik de map nog niet ken, is het meteen duidelijk dat tien vijanden in plaats van zes helemaal anders smaakt.

Voor de oppositie is de map gelukkig net zo 'vers', wat hen extra kwetsbaar maakt wanneer zo'n asshole als ik eenmaal een goeie spot heeft gevonden. Gooi nog een claymore in de mix en een paar killstreaks die me regelmatig van een minimap voorzien (die moet je verdienen in deze Modern Warfare) en deze jongen really slays. Vooraf lieten de gasten van Infinity Ward weten dat ze elk type speler willen bedienen, van run & gunner tot support spelers en campers, en dat lijkt vooralsnog niet gelogen. »

Battles bij een busstation eindigen vaak in remise ...



**weetje • weetje**

**Infinity Ward noemt de multiplayer van Modern Warfare een zandbak waarin ze zoveel speeltjes hebben gedropt dat spelers er hun eigen kasteel in kunnen bouwen. Dat gaat van hoe je sommige plekjes bereikt, items en killstreaks combineert, de routes die je vindt tot hoe je een deur opent.**

## Met 4 of 64?

De Blackout-battle royale uit Black Ops 4 niet meegerekend telt Modern Warfare de kleinste én de grootste maps en spelersaantallen ooit in een Call of Duty-game. Je zag vast al wel trailers van die intense 2v2 Gunfight Mode, die op compacte 'flash maps' wordt gespeeld.
Ook is er de klassieke 6v6 met al zijn bekende en hoogstwaarschijnlijk nieuwe modi, die het op de 'tactical maps' doen. Maps waar nu ook 10v10-partijen uitgevochten zullen worden. En geloof me, die vier extra spelers per team zorgen voor een totaal andere dynamiek.
Ik speelde ook een paar potjes 20v20 op Aniyah Palace, wat de ontwikkelaars de kleinste van hun nieuwe 'battle maps' noemen. Tijdens een interview achteraf vertelde een van de designers me dat ze al vlot proefdraaiden met meer dan 100 spelers, maar dat 64 op de meeste battle maps de 'sweet spot' is. Ik zou er dan ook niet van opkijken dat ze dat aantal binnenkort bevestigen (misschien deden ze dat inmiddels al) of in elk geval ergens na release gaan ondersteunen.

### AZHIR CAVE (NIGHT)
### *Team Deathmatch*

Ik drop vanuit een helikopter op dezelfde map die ik daarnet heb gespeeld, maar dan bij nacht. Modern Warfare belooft heel wat van die nachtelijke omgevingen. Je krijgt dan automatisch een nachtkijker die je wanneer je maar wil kunt in- en uitschakelen. De meeste van die maps tellen immers een paar lichtere stukken, en in weer andere kun je een lichtschakelaar omgooien die nachtkijkers juist tot een handicap maken.
Die night vision, die alles in een groene schemering doet baden, laat ook de laser-doelzoekers zien waarmee het wapen van elke speler automatisch wordt uitgerust. Tenminste, van elke speler die zijn geweer aan de schouder heeft. Aanleggen in ADS betekent dus niet alleen meer precisie, maar ook het verraden van je positie.
In een van de grotere caves van het centrale grottenstelsel op deze map zie ik wel vijf van die laserlijnen, sommige vergezeld van kogelsporen. Aan die laserstralen zelf kan ik niet zien of ze van een vriend of vijand zijn. Ik besluit night vision uit te schakelen. Bad mistake: ik zie geen hol meer, behalve een teamgenoot die even verderop met een molotov in lichterlaaie wordt gezet. Visueel is dit sowieso een gamechanger, maar meer nog leer ik verrekte snel dat naar ADS gaan op deze maps elke keer weer een tactische keuze is.
Overigens, tenzij je met een sniper- of zo'n ACOG-scope aanlegt kijk je niet helemaal over de loop van je wapen zoals gebruikelijk, maar iets ernaast. Ik snap dat ze dit doen om je zicht niet nog meer te blokkeren, maar dit is opnieuw iets in deze Modern Warfare waaraan je echt zult moeten wennen. Ook al krijg

## PIXEL PRECISION VS AIM ASSIST

**Dat Modern Warfare crossplay gaat, betekent dat pc-spelers tegen consolegamers zullen uitkomen. Ik vroeg de jongens van ontwikkelaar Infinity Ward of ze daarmee geen shitstorm verwachten rond de twijfelachtige consensus dat muis-en-toetsenbordspelers een voordeel hebben.**
**Zij zagen daar niet echt een probleem. Ten eerste kun je kiezen voor matchmaking met of zonder spelers van een ander platform. Ten tweede hebben ze herhaaldelijk tests gedraaid. Daaruit bleek dat meestal het meest tactisch samenspelende team won, los van het feit of die nu een muis of een controller in de handen hadden.**

*Als die gast nog effe doorgaat met knallen op die balk, krijgt ie straks dat dak op z'n pan.*

je de betere nauwkeurigheid van ADS, het voelt nog te veel aan alsof je vanuit een soort veredelde hip-fire vuurt.

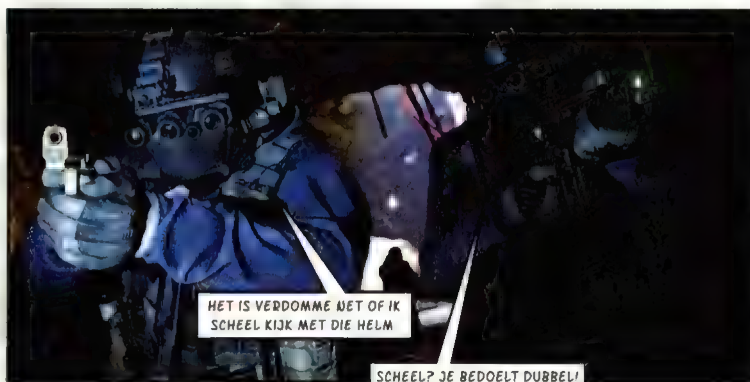
## Ballistics

De nieuwe engine waarop deze Modern Warfare draait laat voor het eerst toe om kogels effectief als projectielen te verwerken. Met een traject dat, afhankelijk van het kaliber en de mondingsnelheid, vereist dat je iets hoger en/of iets voor een doelwit richt dat in de verte door je gezichtsveld rent. Afhankelijk van het kaliber is het nu ook mogelijk om op een meer realistische manier bullet penetration te modelleren. Achter een houten muurtje zit je vrij veilig voor de kleinere kalibers van een pistool of submachine gun, maar een LMG of sniper knalt er zomaar doorheen. Dat is meteen een counter voor spelers die gebruikmaken van het mount mechanisme. Daarmee kun je meer stabiliteit bij het schieten krijgen door je wapen op iets horizontaals (denk vensterbank of muurtje), of iets verticaals (denk raamrand of hoekmuur) te laten leunen. Soms is het even zoeken naar de sweet spot, maar ik ben blij dat ze niet voor een automatisch in- en weer uit mount gaan hebben gekozen. Behalve meer stabiliteit geeft in mount gaan de vijand in de meeste gevallen ook een kleiner doelwit.

> **"Je wapen bepaalt nu écht je speelstijl. Veel meer dan ik ooit in een Call of Duty zag."**

### ANIYAH PALACE
### *Team Deathmatch*

Mijn eerste 20v20-map. Grotere afstanden en dus langere zichtlijnen vraagt voor positional players zoals ik om een tactical rifle. Het heeft iets om in een Call of Duty-game met een 20-koppig team het terrein op te rennen, maar in mum van tijd hebben we ons dusdanig verspreid dat ik geen strijdmakker meer zie. Ik verdwaal. Geen vriend of vijand te bekennen. En ook geen minimap om te checken waar de actie zich concentreert.




Met 'slechts' 20v20 heeft zo'n battle map een objectief als domination of headquarters nodig, of gewoonweg meer spelers. Die sweet spot van 64 klinkt plotseling nog aannemelijker. Gaat Modern Warfare daarmee niet de Battlefield-toer op? Elke speler die beide ooit heeft geprobeerd weet dat er heel wat meer nodig is dan louter spelersaantallen om de beleving van deze twee shooters naar elkaar toe te trekken. Zelfs met de nieuwe engine of de optie om killstreak-gewijs tijdelijk een tweepersoons-tank het slagveld op te droppen, blijft dit absoluut Call of Duty.

### KING
### *Gunfight*

Van de grote battle maps over naar de compacte flash maps voor een partijtje Gunfight. Er zouden op deze maps overigens nog andere spelmodi in de steigers staan. De eerste twee rondes moet iedereen het met een pistool, een stun- en een gewone granaat doen. Wanneer je teammate neergaat, stijgt de stress met 200 procent. Ga jij neer, dan voel je je kut, want je teammate staat er dan alleen voor. Tegelijkertijd kan elke match meedogenloos snel van een 2-1-voorsprong of achterstand helemaal op zijn kop worden gezet.

Dus hoe je het ook bekijkt, Gunfight is altijd intens. Ik denk dat ik tijdens sommige potjes van start tot finish niet één keer heb in- of uitgeademd. Ronde drie en vier: een shotgun met een stun-granaat en een mes. Ronde vijf en zes: een machinegeweer, een molotov en een mes. Ronde zeven en acht: submachine gun, twee van die health-injectors (die verdomd veel lijken op die van Black Ops IIII) en een granaat. Dat kleinere kaliber nekte me in ronde zeven, want in tegenstelling tot de vorige kon ik er dus niet zo vlot mee door die houten dekking knallen. In ronde acht I got wise. En het ziet er naar uit dat dit getting wise of herscholen de eerste dozijn uren van ieders Modern Warfare-ervaring zal typeren.

Zoals gezegd; het DNA van de reeks is nog altijd aanwezig, maar als er één Call of Duty multiplayer géén kopietje of upgrade van de vorige is, dan is het deze Modern Warfare wel.



**VERWACHTING *RAF:***
Nightvision, extreme gun-pimping, kleinere én grotere maps/spelersaantallen voelen stuk voor stuk aan als geslaagde aanwinsten op de vertrouwde formule. Maar Modern Warfare wordt voor iedereen wennen; zowel in de single- als in de multiplayer.

- \+ Nieuwe engine.
- \+ Grotere maps en spelersaantallen.
- \+ Diepe gun-/gameplay-tweaks.
- \+ Crossplay.
- \- Verdwalen op grotere maps zonder objectief.

**BASICS**
FIRST-PERSON SHOOTER
INFINITY WARD / ACTIVISION
1-40 SPELERS, ONLINE CO-OP
25 OKTOBER 2019

# YO! POST!

Zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...




## FANTASY STRIKE




Fantasy Strike speel ik nu een jaar op mijn computer, elke dag, ieder dagdeel. Het is een simpel vechtspel met zó veel diepgang! Als het een arcadespel was, dan had ik al duizenden muntjes erin geworpen. Tijdens het eten denk ik aan hoe ik mijn volgende potje wil spelen. Tijdens het slapen peins ik over de potjes die ik verloren heb. Op de wc schrijf ik in mijn notitieblok wat ik laatst geleerd heb. Mijn vriendin is er ook aan verslaafd, wij doen niets anders samen dan Fantasy Strike spelen. Wij zouden op vakantie gaan naar Spanje, maar zijn lekker thuisgebleven om door te kunnen vechten. De nieuwe trailer van Fantasy Strike was voor mij het hoogtepunt van E3. Maar weet je, het spel komt over een week uit voor de Switch! Nu hoef ik mijn laptop niet meer naar mijn werk te slepen (ik overweeg te stoppen, want ik koop toch geen andere spellen). Ik kan niet wachten om jullie recensie te lezen: Samuel gaat ongetwijfeld een 100 geven. David Sirlin for president!

**Robert August de Meijer**

PS: Mijn email is wat overdreven, maar ik meen het echt als ik vind dat Fantasy Strike het beste vechtspel ooit gemaakt is.

*Euh oké man, thanks for sharing!*

## IEMAND ...?

Ik ben al vele jaren met veel plezier lid van de Power Unlimited en voornemens om dat ook nog wel even te blijven. Nu is het echter zo dat ik een behoorlijke verzameling jaargangen heb opgebouwd en ik deze steeds moeilijker kwijt kan. Zijn oude PU's inmiddels ook digitaal te lezen (voor abonnees)? Ik zou het jammer vinden als ik niet meer door oude artikelen zou kunnen 'bladeren'. En hebben jullie behoefte aan oude nummers voor de archieven of weten jullie een goede bestemming hiervoor?

**Marc Hagen**

*Hoi Marc! Hoewel het natuurlijk eeuwig zonde is om al die legendarische nummers zomaar bij het oud papier te dumpen, is er inderdaad een mogelijkheid om als PU-abonnee alles digitaal terug te lezen. Overigens ligt er bij ons op kantoor al genoeg troep, maar bedankt voor het aanbod!*




## CLICKBAIT!



Man, man, man, dat Star Citizen-artikel in juli-nummer ... Als het online stond, had ik het afgedaan als clickbait en had ik gezocht naar een Rock, Paper, Shotgun- of PC Gamer-logo. Je merkt aan het artikel wel dat JJ echt niks heeft met Star Citizen. Verkoop van schepen VANAF 1000 dollar? En dan die vergelijking met games als GTA en Destiny, die ook veel geld kostten, maar die binnen 4/5 jaar af waren. Alleen vergeet JJ hierbij te vermelden dat CIG in 2013 maar liefst 13(!) werknemers in dienst had. Weet JJ hoeveel werknemers Rockstar had toen zij begonnen aan GTA 5? Star Citizen is al jaren afgebeeld als scam, een fata morgana, een game die nooit af gaat komen.
Het mooie is dat er, terwijl er effectief niet aan het spel wordt gewerkt (naar woorden van JJ), wel elke drie maanden een aardige brok content wordt geleverd, zowel aan de oppervlakte die iedereen ziet als in de engine zelf, waar vaak overheen wordt gekeken. Verder is er wekelijks inzicht in verschillende ingame zaken waar aan gewerkt wordt. En ja, CIG kampt met vertragingen en het niet halen van deadlines, maar het opzetten van een triple-A-game die verder gaat dan games van normale publishers is flink wat lastiger dan het schrijven van artikelen in een tijdschrift, en Ed kan precies vertellen hoe moeilijk het is om die deadlines gehaald te zien worden. Nou ja, dat moest even uit mijn systeem, voor de rest was het een lekker nummertje! Keep it up en lang leve de PU!

**Alex Wijnmaalen**

*Hoi Alex! Wij hopen van harte dat JJ deze brief niet leest, want wij staan niet in voor de gevolgen.*

## KROKODIL

Wat gaat er gebeuren met de krokodil anders wil ik het hebben

**Wesley Witteman**

*Je weet zelluf.*

# KULUM






**Instagram:** Koenznl
**Twitter:** Koenznl
**Facebook:** Koenznl
**Website:** www.koenschobbers.nl

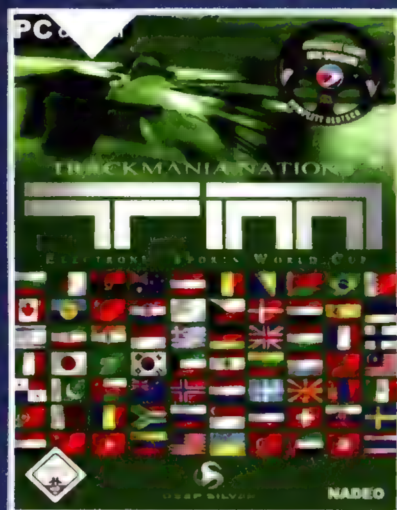
**Speel(de):**
Respectievelijk Pokémon Yellow, Trackmania, Rocket League en Modern Warfare 2. Ik werk nu in gaming en esports en game nauwelijks meer thuis, vandaar 'speelde'.

## Koen Schobbers

**Koen Schobbers begon zijn esports-carrière al in 2007 met Trackmania en kreeg in 2008 zijn eerste professionele contract. Hij kan, mede door zijn ambassadeurschap van de esport-bond, worden beschouwd als een van de meest gezichtsbepalende esporters van ons land.**

## DANK AAN MIJN OUDERS

"Ik wilde altijd de snelste zijn en was enorm competitief. Dat begon al toen ik net kon kruipen. De passie voor snelheid is altijd gebleven, en op deze passie hebben mijn ouders ingespeeld.
Juli 2006: 'Koen! Kom eens! Ik heb iets voor je.' Ik zie op het beeldscherm van mijn vader een racegame waarbij het lijkt alsof je in een achtbaan zit: ik ben verkocht. Die dag was mijn vader sneller, maar een dag later versloeg ik al zijn tijden in Trackmania Nations ESWC. Twee weken later werd ik benaderd door SeeSports,




een Duits amateurteam. Dankzij dit team kwam ik in aanraking met competities en toernooien waarvoor ik banen moest testen. Ik had zelf geen idee, maar door het spelen van deze events viel ik steeds meer op binnen de Trackmania-community.
In augustus 2007 kwam Begrip Gaming naar me toe, het #1-team van de wereld met een Nederlandse manager. Na een gesprek en enkele races met het team werd mijn eerste contract via de post opgestuurd. Mijn ouders hebben getekend; ik was namelijk pas 15 jaar oud.




## VAN BOOS NAAR BRONS

Ik zit in 2011 in de finale van het NK Trackmania en de winnaar mag naar het WK in Parijs. Het NK wordt gespeeld in een winkel waarbij vóór de finale werd verteld dat vanwege tijdsnood de finale wordt ingekort. De eerste die 120 punten haalt wint. Ik speel de wedstrijd van mijn leven en sta ver voor de andere rijders. Ik behaal 120 punten met 30 punten voorsprong op de nummer twee: win! Of ... ja toch? Tijdsnood, toch? Afspraak was gemaakt? Shoutcasters zeggen dat ik gewonnen heb. Opeens horen we dat we toch de hele finale moeten spelen omdat we nog tijd over hebben. Vanaf dat moment was mijn concentratie weg. Ik was woest! Wat heb ik toen geleerd? Zet altijd alles op papier! In 2013 kon ik me revancheren en bereikte ik de WK-finale na een weg door de loser-bracket. Spelend voor 2500 mensen was mijn enige doel om iets mee naar huis te nemen en dus in de top 3 te eindigen. Een Canadees werd verdiend eerste, een Duitser werd na een foutje van mij tweede en ik werd derde. Doel bereikt: 1500 dollar en een bronzen plak. Ik was blij.

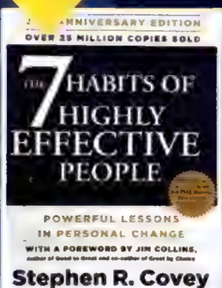



## WANDELT MOMENTEEL

***Wie loopt er nou 4x 50 kilometer voor de lol? Ik hou van flinke uitdagingen, het zorgt voor extra motivatie en doorzettingsvermogen. Ik doe voor het eerst mee, maar let op: als jullie dit lezen, heb ik de Vierdaagse uitgelopen!***

## LEEST MOMENTEEL

***Ik las nooit boeken, behalve studieboeken; ik kon mijn tijd wel beter besteden. Maar voor het eerst lees ik iets anders, namelijk 'The 7 Habits of Highly Effective People'. Geweldig leerzaam!***




## VAN BRONS NAAR BUSINESS

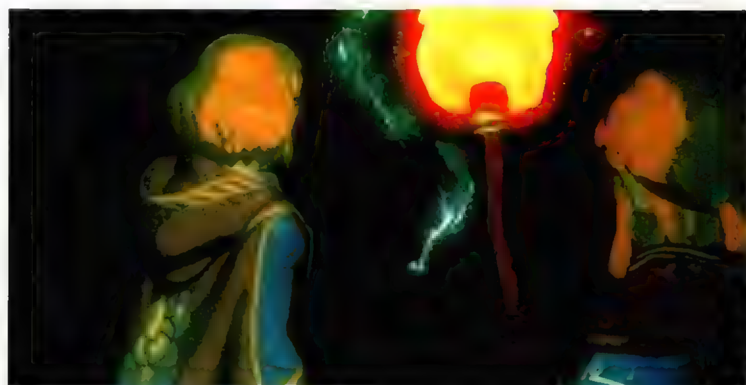
Vanaf 2016 kreeg mijn leven opeens een zakelijke wending. Ik was inmiddels bekend in de Nederlandse esports-scene, maar had nooit gedacht dat ik uiteindelijk een toekomst kon opbouwen in deze industrie. Als student Geneeskunde had ik bovendien weinig 'zakelijke' ervaring, maar ik had wel goede vrienden in de industrie en een sterk netwerk waar ik veel aan te danken heb. Investeer dus ook in een waardevol netwerk en wees niet bang om op mensen af te stappen of om ze een bericht te sturen.
Tegenwoordig werk ik op het gebied van educatie, consultancy en hosting en heb ik samengewerkt met bedrijven als VodafoneZiggo, Spinnin' Records en KIA. Dat had ik echt nooit gedacht; ik leef mijn droom. 'Take the risk or lose the chance' is een quote die mij definieert. Ik pak kansen en zoek daarna wel uit hoe ik het goed moet combineren of indelen. Deze kansen hebben geleid tot business en mijn eigen bedrijf. Als je een eigen bedrijf hebt of ooit wilt hebben, is deze mindset een goede om mee te beginnen. ✖



## NINTENDO TOONT Z'N DUISTERE KANT

# THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD 2





**The Legend of Zelda: Breath of the Wild zou eigenlijk nóg meer DLC krijgen, totdat de luitjes bij Nintendo zich realiseerden dat ze er zo veel waanzinnige ideeën in wilden stoppen dat ze net zo goed een volledig nieuwe game konden maken. Samuel zit 't al helemaal zitten.**

Het nieuws over het vervolg op Breath of the Wild, een van de beste games aller tijden, is nog zo vers dat we de officiële titel ervan niet eens weten. Ook kunnen we je nog niet vertellen hoe het op gebied van gameplay precies gaat verschillen van zijn voorganger.

En toch vonden we dat deze First Look geschreven moest worden, want wat wél weten, is reden tot onvervalste hype. 'Breath of the Wild 2' wordt namelijk een direct vervolg – het speelt zich meteen na Breath of Wild af en bevat dus géén nieuwe incarnatie van Link en Zelda – en daar zijn er niet zoveel van in de Zelda-serie. Oké, van de drie die er wél zijn gemaakt, zijn er twee niet bepaald sterk te noemen (Zelda II is zelfs het lelijke eendje van de franchise en Spirit Tracks had dat stomme treintje), maar ze durfden wel alle drie te experimenteren en verrassen.

Hier is natuurlijk geen beter voorbeeld van dan Majora's Mask, een game die makkelijk Ocarina of Time 2 had kunnen zijn, maar een uniekere, stressvollere, emotionelere en vooral duisterder ervaring werd. Tegenwoordig wordt dit zij-avontuurtje terecht gezien als een van de meest memorabele games van deze legendarische franchise.

### APOCALYPTISCH

Zelda-producent Eiji Aonuma had onlangs het volgende over Breath of the Wild 2 te zeggen: "Dit wordt net als Majora's Mask duister, excentriek en melancholisch. We hebben er daarom expres voor gekozen om de game aan te kondigen met een trailer die ondergrondse locaties, dode ratten en gemummificeerde lijken laat zien én een spookachtige, omgedraaide soundtrack bevat. Dat zorgt voor een toon die veel grimmiger is dan je zou verwachten bij een vervolg op zo'n pastelkleurig meesterwerk als Breath of the Wild."

Aonuma wilde echter ook meteen duidelijk maken dat dit géén vervolg wordt op Majora's Mask: "De game zal niets met Majora's Mask te maken hebben en is er ook niet door geïnspireerd. Het wordt namelijk veel duisterder dan dat, hahaha!"

Maar wacht eens even ... duisterder dan Majora's Mask?! Hoe kan een Nintendo-game grimmiger worden dan een apocalyptische ballade over de existentiële angst die men voelt als het einde nabij is? Het antwoord zit in alle vragen die onbeantwoord bleven in Breath of the Wild ... en in de identiteit van de slechterik van dit tweede deel!

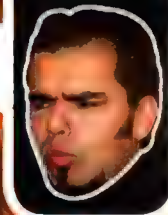
### PAARS KWAAD

Dat op magische wijze vastgeketende, gemummificeerde lijk in die trailer is namelijk 1) niet dood en 2) een oude bekende. Rood haar, gouden diadeem, Gerudo-symbolen ... Ja, dames en heren, we hebben hier te maken met niemand minder dan Ganondorf, de voormalige dievenkoning van de Gerudo en de belichaming van het kwaad!

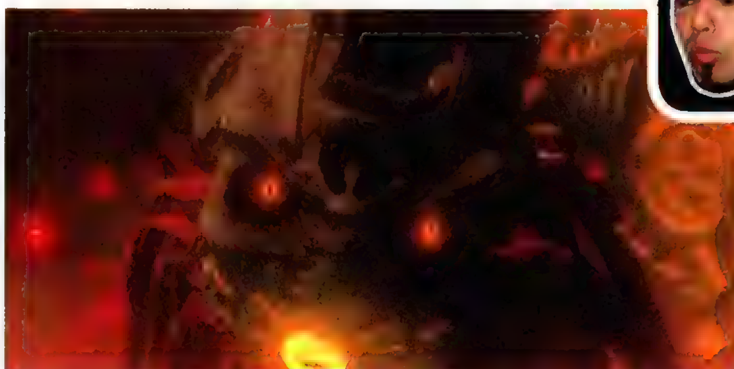
"Maar Samuel," hoor ik je nu denken, "Calamity Ganon werd toch voor eens en altijd verslagen aan het eind van Breath of the Wild?" Ja, dat klopt. Ganon en Ganondorf zijn echter twee verschillende kanten van dezelfde medaille: Ganon is de ware vorm van het kwaad (de essentie) en Ganondórf is het humanoïde lichaam waar het zich in bevond. Het vat, als het ware. Wat er dus aan het eind van Breath of the Wild vernietigd werd, was de ziel; het lichaam bestaat echter nog. En daar blijft narig-













heid uit sijpelen; de paarse kwaadaardigheid waar Ganon uit bestond en waar delen van Hyrule mee besmeurd waren, vloeit als lange, purperen tentakels uit de borst van de levend gemummificeerde Ganondorf.
En dat is waar Breath of the Wild 2 om draait: de zoektocht van Link en Zelda naar deze overgebleven bron van het kwaad. Het vernietigen van Calamity Ganon was slechts de eerste stap.

"ZIE DEZE GAME ALS DE TWEEDE HELFT VAN EEN MAGNIFIEK TWEELUIK: ALS DE DUISTERE CONCLUSIE VAN EEN HOOPVOL AVONTUUR."

## PIEMEL

Wie trouwens niet overtuigd is van mijn deductie dat we hier te maken hebben met een van Nintendo's meest beruchte slechteriken aller tijden: die stroom aan kwaadaardigheid vloeit uit een diepe wond in het midden van Ganondorfs borst. Inderdaad: dezelfde plek waar hij in Twilight Princess, duizenden jaren vóór de gebeurtenissen van Breath of the Wild, met een zwaard doorboord werd en een iconische, gloeiende wond aan overhield.
Het belangrijkste bewijsstuk is echter het feit dat Ganondorfs aanwezigheid een van de meest prangende vragen van Breath of the Wild beantwoordt: waar in Hyrule is de mannelijke Gerudo? De Gerudo is namelijk een ras dat exclusief uit vrouwen bestaat, met uitzondering van een enkele man die eens per honderd jaar geboren wordt. In Gerudo Town in Breath of the Wild was echter geen man te vinden, en al snel leerden we dat er al duizenden jaren geen Gerudo met een piemel gebaard is. We weten nu eindelijk hoe dat precies zit: de mannelijke Gerudo is er altijd al geweest. Er kan er namelijk altijd maar één zijn, en Ganondorfs verborgen bestaan heeft al die tijd de geboorte van een nieuwe verhinderd.

## MARTELING

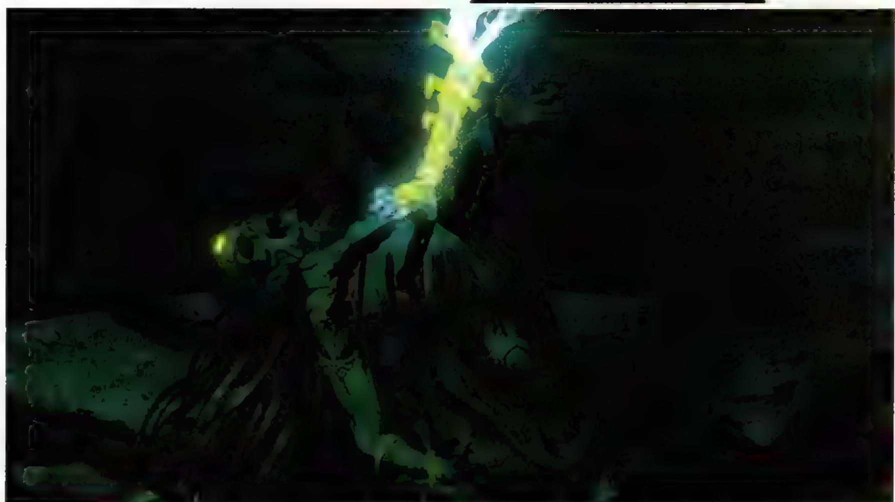
Het antwoord op de vraag 'waarom?' is duidelijk voor iedereen die Skyward Sword heeft gespeeld: toen opperdemon Demise gedood werd door de allereerste Link, beloofde hij dat zijn brandende haat zou terugkeren om de reïncarnaties van de Held (Link) en de Godin (Zelda) eeuwig te blijven teisteren. Ganon ís die eeuwige haat, en Ganondorf is de immer terugkomende reïncarnatie ervan. Hem doden zou dus slechts een tijdelijke oplossing zijn, omdat hij eens per eeuw opnieuw geboren kan worden.
Dit is waarom Ganondorf in plaats van geëxecuteerd te worden al duizenden jaren in leven is gehouden: om de eeuwige cyclus van z'n reïncarnatie te doorbreken. En dat is waarom Breath of the Wild 2 zo'n duistere game wordt: simpelweg de implicatie dat Ganondorf al duizenden jaren in een semi-gemummificeerde staat word gehouden in de diepste krochten van Hyrule, om een hergeboorte te voorkomen, is *dark as fuck*. Laat staan wat voor dood en vernietiging deze millennia-oude gevangene zal verspreiden als hij eindelijk van zijn helse marteling bevrijd is. Wie de pose ziet waarin de gemummificeerde Ganondorf zich duizenden jaren bevonden heeft, weet dat hij bevroren is op het exacte moment van z'n ultieme nederlaag, vernedering en pijn. Pijn die hij met z'n wraakzuchtige toorn in z'n volledigheid zal willen retourneren aan heel Hyrule. En vooral aan Link en Zelda.

## GHIBLI

We moeten verder niet te veel vernieuwing verwachten van Breath of the Wild 2. Vergeet niet dat Aonuma en zijn team jarenlang hebben gezwoegd op het gigantische, levende en revolutionaire Hyrule van Breath of the Wild, dus het is logisch dat ze dit land zonder noemenswaardige veranderingen gaan hergebruiken voor dit directe vervolg, iets wat men al bevestigd heeft. Zie deze game dus vooral als de tweede helft van een magnifiek tweeluik; als de duistere conclusie van een hoopvol avontuur.



Niet dat dit vervolg verder geen verrassingen zal bevatten, hoor! We weten bijvoorbeeld nog niet precies wat er met de groene, gloeiende rechterarm van Link aan de hand is; we weten alleen dat het een nieuwe kracht betreft die een essentieel onderdeel van de game zal worden. Opvallend hierbij is dat dit doet denken aan Prinses Mononoke, de klassieke animatiefilm van Studio Ghibli en een belangrijke inspiratiebron voor Breath of the Wild, waarin de rechterarm van de hoofdrolspeler supersterk wordt nadat ie wordt gecorrumpeerd door een demon.
Tevens belooft dit vervolg dieper in te gaan op het lot van de verloren, eeuwenoude Zonai-stam, waarvan hun ruïnes en mythes zijn verspreid door heel Hyrule. En waar ligt Ganondorf precies verstopt? In een grot waarvan de muren zijn volgekalkt met duistere Zonai-symbolen ... Ja, Zelda-fans, het worden spannende tijden!



PREVIEW

PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

## DOM DOEN IN DE RUIMTE

# THE OUTER WORLDS

**Zelfs Obsidian ontkent niet dat The Outer Worlds eigenlijk Fallout in de ruimte is. Volgens Jacco is dat geen enkel probleem. Hij had dan ook belachelijk veel lol in deze duizelingwekkend veelzijdige en geestige actie-RPG.**



*De Groenoogvlamoorkrokovaraansaurus is een domnivoor. Ze eten 't liefst mensen met een iq onder de 100. PU-lezers hebben dus niets te vrezen.*

Fuck, wat was Fallout 76 slecht ... Ik zal je niet vermoeien met het hoe of wat, maar weet dat ik 100 procent in de game geloofde toen Pete Hines van Bethesda me persoonlijk vertelde waarom het tof ging worden.

Inmiddels leven we al jaren in een wereld zonder een nieuwe fatsoenlijke Fallout-game, maar daar komt in oktober hopelijk verandering in. Dan verschijnt namelijk The Outer Worlds, dat zich afspeelt op een lollige ruimtekolonie en plat gezegd al het goeie van Fallout schaamteloos jat. Sterker nog, als ontwikkelaar Obsidian 'Fallout: Space Odyssey' op de voorkant van de doos had gezet, dan had iedereen blind geloofd dat het een Fallout-game is. De focus op looten, gesprekken waarbij de camera awkward inzoomt op personages en zelfs een V.A.T.S.-achtig vechtsysteem – het is allemaal klakkeloos overgenomen.

Maar goed, RPG-titaan Obsidian kan werkelijk alles maken nu het de originele Fallout-bedenkers Tim Cain en Leonard Boyarsky aan boord heeft gehaald. En buiten dat, heb ik gewoon ontzettend veel lol gehad met The Outer Worlds en kan het zomaar een van de beste RPG's van 2019 worden.

## Doen wat je wil

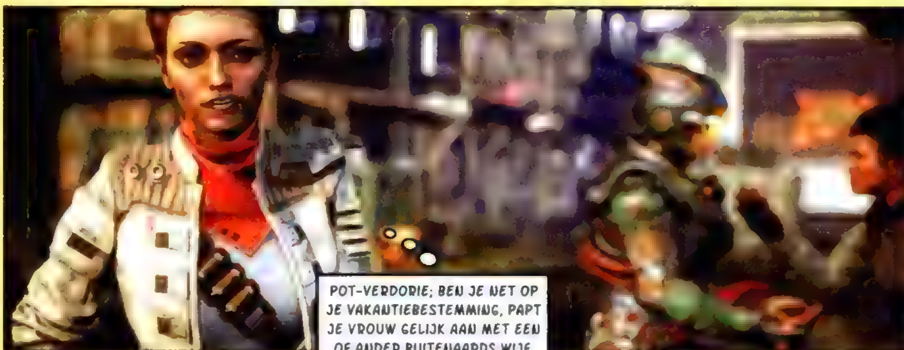
In The Outer Worlds speel je als een van de eerste mensen die (terecht) onze aardkloot verlaten om een beter bestaan op te bouwen op een ruimtekolonie. Helaas komt je ruimteschip niet aan en omdat gierige lokale bedrijven het te duur vinden om je te redden, zweef je jaren rond in cryoslaap, totdat een gestoorde wetenschapper je besluit te redden. Vanaf daar kun je doen wat hij zegt of totaal je eigen plan trekken.

De claim 'doen wat je wil' komt vaker terug in games dan me lief is; vaak heb je in dergelijke openwereldgames veel opties om dingen te doen, maar totale vrijheid heb je niet. The Outer Worlds geeft je echter daadwerkelijk het gevoel dat je kunt doen en laten wat je wil en kunt zijn wie je wil zijn. Je kunt je allereerste quest giver over de kling jagen, alsmede alle andere levende wezens in het spel. Je kunt je leven leiden als een dief, een bendelid of de meest sexy persoon van het universum. Obsidian heeft gekeken naar de essentie van role-playing games en besloot spelers zo veel opties te geven dat je er eigenlijk een Excel-spreadsheet naast moet houden om de draad niet kwijt te raken.

## Wie ben jij?

Serieus, de game heeft zó veel verschillende skills, perks, mods en flaws dat je er aanvankelijk hoofdpijn van krijgt. Gelukkig schotelt men je een fijne tutorial voor, waardoor je spelenderwijs alles vanzelf doorkrijgt.

De belangrijkste elementen zijn je skills, groepen met vaardigheden waaraan je punten kunt spenderen. Deze zijn eerst vrij basic, zoals algemene mêlee- en dialoogvaardigheden, waar-





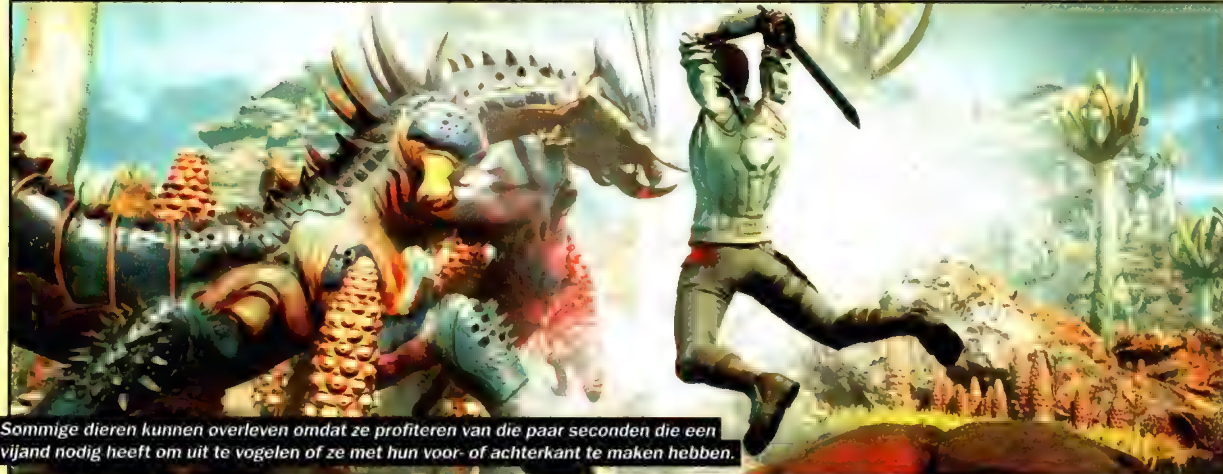


## OPENWERELDMOE?

**De wereld van The Outer Worlds lijkt trouwens niet zo absurd groot als die van Fallout 4 of 76. Misschien is dat maar goed ook, want tegenwoordig verschijnen er té veel openwereldgames waar je tientallen uren aan kwijt bent, waarvan vaak de helft bestaat uit rondlopen of -rijden alsof je een pizzabezorger bent. The Outer Worlds kent twee planeten, maar vooralsnog lijken die behoorlijk overzichtelijk en aardig gevuld met huisjes om te verkennen en te looten. Prima voor de 15 tot 40 uurtjes die het volgens de ontwikkelaar kost om de game uit te spelen.**

na je vanaf een bepaald level specifieke skills kunt kiezen. Ben je extreem goed in liegen of kun je mensen makkelijk overtuigen? Ben je charmant of steek je je punten liever in schieten met een lasergeweer? Het heeft allemaal invloed op hoe je de game speelt en missies voltooit.

Zo moest ik een personage ontmoeten op een werkplaats waar we geen toegang toe hadden, maar konden we ons naar binnen liegen omdat we genoeg punten in onze leugen-skills hadden gestopt. Wie dat niet heeft gedaan, moet een omweg vinden, knallend door de voordeur rennen of een geleende nep-ID-kaart gebruiken. Net zoals je vroeger een club probeerde binnen te komen, maar dat is nu een schunnige werkplaats met gewapende gasten.



*Sommige dieren kunnen overleven omdat ze profiteren van die paar seconden die een vijand nodig heeft om uit te vogelen of ze met hun voor- of achterkant te maken hebben.*

## In je broek schijten

Dan zijn er nog allemaal andere systemen om je personage een hilarisch karakter te geven. Neem flaws – fobieën en zwakke plekken die ontstaan tijdens het spelen. Mijn personage vond het duidelijk niet zo tof dat ik af een toe (ongeduldig als ik ben) van een rots af sprong in plaats van gewoon het pad te volgen, waardoor hij last kreeg van hoogtevrees. Je kunt ervoor kiezen deze eigenschap aan te nemen in ruil voor een handige perk, waardoor je in dit geval minder zelfverzekerd en behendig bent in de buurt van afgronden. In je broek schijten vanwege hoogtes is slechts een van de tientallen flaws die je aan je personage kunt geven, waardoor je in theorie het bangste RPG-personage ooit kunt bouwen.

Of eigenlijk personages, want metgezellen in de game kun je óók samenstellen. In tegenstelling tot Fallout, waar ze een blok aan je been kunnen zijn, zijn compagnons in The Outer Worlds behoorlijk aanwezig en in dit geval zelfs lekker brutaal. M'n vriendinnen Parvati en Nyoka delen af en toe grappige anekdotes, zoals het feit dat die pistoolkogels in je hand recht in het gezicht kunnen ontploffen, en geven soms plotseling hun ongezouten mening tijdens dialogen. Deze interactie gaat zelfs zover dat Parvati ons op een gegeven moment onder vier ogen wil spreken, omdat ze zich niet goed voelt bij het idee dat we haar oude vrienden gaan afslachten. Die zag ik niet aankomen ...

> **"Obsidian begrijpt goed dat mensen soms lekker wat willen aanklooien."**

## Saaie combat

Deze focus op role-playing gaat helaas wel een beetje ten koste van de combat, waar ik iets meer van had gehoopt. Knallen met laserwapens voelt vele malen minder stroef aan dan bijvoorbeeld in Fallout 4, maar het ontbreekt gewoon een beetje aan spektakel. Ook de vrij domme en eentonige tegenstanders halen de tactiek uit het spel, terwijl je bij andere aspecten van The Outer Worlds behoorlijk goed over dingen moet nadenken.

Het boeiendst aan het schietsysteem is Tactical Time Dialation (TTD), waarmee je vergelijkbaar met V.A.T.S uit Fallout de tijd stilzet, een lichaamsdeel aanvalt en bijvoorbeeld iemand verblindt of ontwapent. Tot nu toe heb ik het nog niet écht nodig gehad en is het vooral een leuk systeem om de eerste klap uit te delen, maar wie weet wordt dat later in de game waardevoller. De game bevat trouwens sowieso een handvol Science-wapens, die totaal gestoorde effecten hebben omdat ze voortkomen uit bugs. Denk aan een lekker glitchy ogende Schrink Gun die grote Mantisaurs krimpt tot lieve hagedisjes voor op je kamer.

## STROPDASSEN

**The Outer Worlds tovert regelmatig een glimlach op je gezicht, zeker als je de moeite neemt om wat mensen te spreken of even goed rond te kijken. Opvallend is hoe 'corporate' de samenleving is, zo blijkt uit een pc met functioneringsbeoordelingen. Mensen die de humane kant van hun werk verkiezen boven centjes verdienen krijgen een slechte beoordeling, en wie een zo lang mogelijke meeting kan organiseren met zo min mogelijk materiaal om over te praten krijgt promotie. Het lijkt de redactie van Power Unlimited wel ...**

## Zwartgallig

Überhaupt schijnt de zwartgallige humor en het creatieve schrijfwerk van Cain en Boyarsky door in de game. De wereld lijkt zich niks aan te trekken van de werkelijkheid en kent een eigen maffe cultuur waarin mensen bij geboorte een bedrijf kiezen en daar de rest van hun leven trouw aan blijven. Racisme bestaat simpelweg niet – een wonder in een wereld met zoveel verschillende wezens – en het is je eigen schuld als je ziek wordt. Ik was verbijsterd door de overtuigingskracht van sommige mensen in de wereld van The Outer Worlds, en door een AI die deed alsof ze geprogrammeerd was om statische antwoorden te geven op m'n vragen, maar me écht wel begreep. Zelf kun je ook opzettelijk domme antwoorden geven tijdens sommige gesprekken, gewoon om lekker onnozel te doen en te kijken wat er gebeurt.

Obsidian begrijpt goed dat mensen soms lekker wat willen aanklooien, en dat is heerlijk in een game met zoveel opties. Daarbij is het door de prachtige, kleurrijke hemellichamen en sterrenregens een genot om rond te lopen op de twee planeten in de game. Ik wil dit najaar eigenlijk gewoon een klapstoel en een ruimte-Fristi pakken en genieten van het uitzicht in The Outer Worlds. ★








**VERWACHTING JACCO:**
The Outer Worlds is bijna Fallout, maar dat is totaal geen probleem. De game biedt dusdanig veel leuke opties om te role-playen en dom te doen in een mooi en lekker maf ruimte-universum dat je het snel genoeg weer vergeet.

- \+ Heel veel keuzemogelijkheden.
- \+ Kleurrijke wereld.
- \+ Lekker eigenwijs en hilarisch universum.
- \- Vechten mist wat spektakel en diepgang.

ACTIE-RPG
OBSIDIAN ENTERTAINMENT / PRIVATE DIVISION
1 SPELER
25 OKTOBER 2019

## MEER VAN HETZELFDE ...?

# LUIGI'S MANSION 3



**Op een duistere nacht, alweer achttien jaar geleden, kwam Jurjen bij de PU. Zijn eerste review was die van Luigi's Mansion. Je begrijpt dus dat het bespreken van een nieuwe Luigi's Mansion voor hem een speciale lading heeft.**




In 2001 beoordeelde ik de eerste Luigi's Mansion met een score van 78. Ik vond het een toffe game, maar hij was naar mijn smaak te kort, te beperkt en te repetitief. Gelukkig verscheen in 2013 Luigi's Mansion 2, een game die wél een meesterwerk was, omdat het de potentie van de eerste Luigi volledig waarmaakte met meer spookhuizen, betere puzzels, gevarieerdere actie en volop sfeer. De game kreeg van mij een score van 95, en dat was meteen de eerste Gold Award voor een 3DS-game. Eigenlijk was voor mij daarmee de perfecte Luigi's Mansion ook wel gemaakt. Ik wist daarom niet zo goed of ik blij moest worden van het nieuws dat er een derde Luigi's Mansion aan zat te komen. Wat konden ze nou nog toevoegen? Nóg meer spookhuizen? Ik vreesde vooral een 'meer van hetzelfde'-ervaring. Gelukkig werd ik door Nintendo uitgenodigd om de game te komen spelen en te zien in hoeverre die gedachte standhield.

**weetje • weetje**
*De ontwikkeling van Luigi's Mansion 3 duurt al een tijdje; oorspronkelijk was de game zelfs voor de Wii U gepland.*

## Bevrijdingsmissie

Luigi, Mario, Peach en drie Toads ontvangen een uitnodiging voor een vakantie in een luxe hotel genaamd Last Resort. Kort na aankomst blijkt het echter een val van King Boo om Mario en z'n kornuiten gevangen te nemen. Gelukkig weet Luigi te ontsnappen en krijgt hij wederom hulp van professor E. Gadd om een bevrijdingsmissie op poten te zetten.


*Als een Italiaan iets vies vindt ruiken, berg je dan maar. Want ze zijn daar wel gewend dat overal een luchtje aan zit.*



*Bij mensen die zelden hun huis schoonmaken, staat de stofzuiger stof te verzamelen.*

Daarvoor geeft de professor Luigi om te beginnen een opgevoerde stofzuiger, de Poltergust G-00 deze keer. Daarmee kan Luigi net als in de voorgangers spoken opzuigen, en uiteraard is het ding ook weer voorzien van een zaklamp- en flitsfunctie om de spoken mee te stunnen, zodat het opzuigen van die geestige lastpakken wat makkelijker gaat. Terug uit de voorgangers is ook de blaasfunctie van de stofzuiger. Niettemin zijn er ook wat nieuwe foefjes aan Luigi's gereedschap toegevoegd.

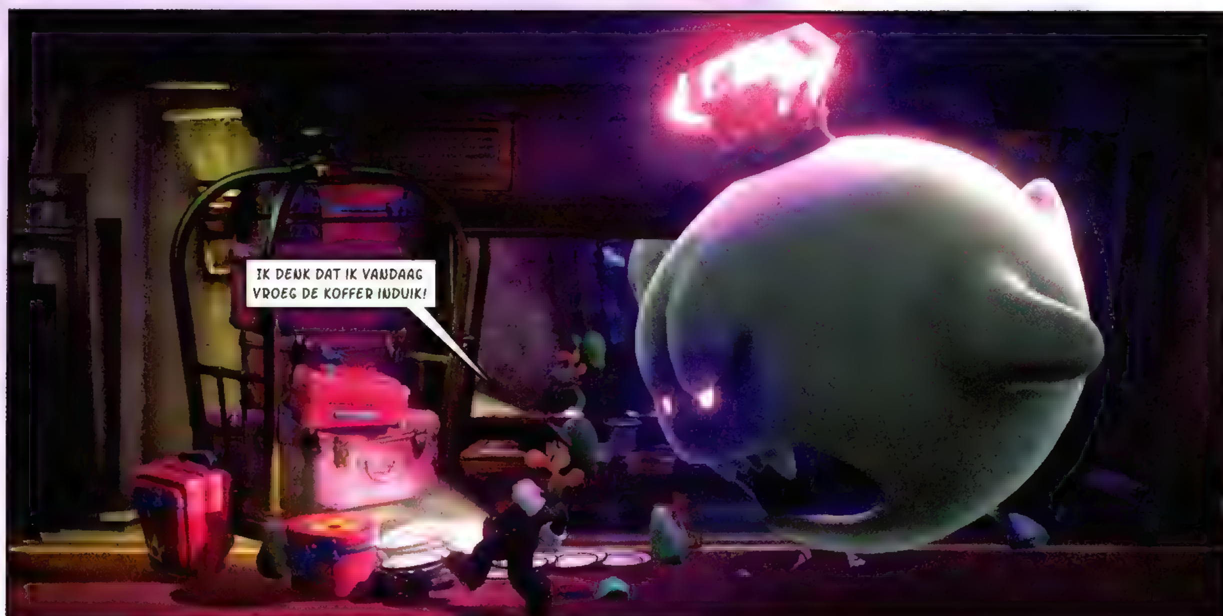
## Nieuwe functies

Nieuw en hoogst vermakelijk is de nieuwe slam-actie die je tijdens het opzuigen van spoken kunt gebruiken. Druk tijdens het zuigen simpelweg op de A-knop om het spook over je hoofd op de grond te slammen, meermaals achter elkaar het liefst, om zijn energiemeter sneller terug te brengen. Het leuke is dat je het spook dat je opzuigt ook op andere spoken kunt slammen om hún energie eveneens te reduceren.

Een andere en al even handige nieuwe functie van je stofzuiger is het Suction Shot. Daarmee schiet je een gootsteenontstopper op fysieke voorwerpen die je vervolgens met de zuigkracht van je stofzuiger naar je toe kunt trekken. Denk daarbij aan koffers, meubels en schilden die spoken dragen. En bedenk je ook even dat een gootsteenontstopper helemaal nog niet zo'n vreemd stuk gereedschap

**weetje • weetje**
*Spelers die vastlopen in de game kunnen de Virtual Boo openen om tips van professor E. Gadd te krijgen. En, inderdaad, die Virtual Boo heeft de bekende, roodzwarte beelden die we kennen van Nintendo's grootste flop: de Virtual Boy.*

is voor Luigi, aangezien hij net als zijn broer een loodgieter moet voorstellen.
Goed, laat ik nog een nieuwe move noemen: de Burst. Dat is een puf lucht uit de stofzuiger die Luigi een eindje van de grond tilt en tegelijk nabije spoken en andere troep wegblaast – vooral handig als je door spoken omsingeld bent. Dat zijn dus toch best al wat nieuwe gameplaymogelijkheden, dacht ik zo. En dan heb ik de belangrijkste nog niet eens genoemd!




## Googi

De reeds in de remake van Luigi's Mansion geïntroduceerde Googi is terug. Deze van groen slijm gemaakte dubbelganger van Luigi functioneert deze keer niet (alleen) als personage voor een tweede speler, want Googi is vooral een nieuw en belangrijk gameplay-element in het singleplayer-avontuur (dat je overigens óók co-op met een tweede speler kunt doorlopen).
In de demo die ik speelde kon ik waar en wanneer ik maar wilde een Googi maken, waarna ik met een druk op de rechterstick kon wisselen tussen het besturen van Luigi en Googi. Doordat Googi van slijm is gemaakt, kon ik hem bijvoorbeeld door een rij scherpe punten laten lopen waar Luigi niet voorbij kan. Uiteraard zit er eenmaal voorbij die rij punten dan weer een schakelaar die de rij punten laat verdwijnen.
Gelukkig volgen daarna wat meer verrassende puzzels, waarin je bijvoorbeeld gebruik moet maken van het feit dat een begonnen actie met Luigi niet eindigt als je overschakelt naar Googi, en rekening moet houden met het feit dat Googi oplost in water en vuur.

**"Mijn vrees dat de derde Luigi's Mansion meer van hetzelfde zal leveren, lijkt ongegrond."**

## Filmstudio-etage

De belangrijkste vernieuwing die de derde Luigi's Mansion brengt is voor mij echter dat de game niet in een 'mansion', maar in een hotel is gesitueerd. Dit hotel is namelijk niet alleen bespookt, maar ook nog eens fysiek compleet onmogelijk opgebouwd, met op elke etage een heel ander thema dat voor de mafste, soms supergrote kamers zorgt. Op elke etage is het de bedoeling om door het verslaan van de eindbaas het liftknopje te krijgen dat toegang biedt tot de volgende etage. Een mooie opzet, temeer omdat je nooit weet wat je precies op die volgende etage te wachten staat.
Nu begon de demo die ik speelde nog vrij behoudend op de eerste etage, met een voorspelbaar middeleeuws thema, inclusief zwaardvechtende spoken en een eindtoernooi in een forse arena. Maar ik zag ook al beelden van een filmstudio-etage met de mafste sets waarin Googi een soort minifilms moet zien te voltooien die door Luigi worden gefilmd. Denk aan rampenfilms, en zelfs een film waarin een eng meisje met zwart haar voor haar ogen uit een put klimt (die ken je wel, toch?). Uit dat soort dingetjes blijkt wel dat de ontwikkelaars niets te dol is om voor afwisseling en verrassingen te zorgen, en dat zijn precies de dingen die de Luigi's Mansion-serie nodig had.
Met de glansrol voor Googi en de meest buitensporige en zeldzaam originele settings die ik tot nu toe heb gezien, lijkt mijn vrees dat de derde Luigi's Mansion 'meer van hetzelfde' zal leveren in elk geval ongegrond. ★



**weetje • weetje**

*Als extraatje biedt Luigi's Mansion toegang tot The ScareScraper, een meer traditioneel spookhuis waarin je met maximaal acht spelers tegelijk op spokenjacht kunt gaan, zowel lokaal als online.*




**VERWACHTING** ***JURJEN:***
De bekende puzzel-in-griezelsferen-gameplay krijgt in de derde Luigi's Mansion genoeg nieuwe aspecten, terwijl de opzet van een hotel met op elke etage een ander thema de zin om weer eens met Luigi op avontuur te gaan stevig aanwakkert. Who needs Mario?

- + Op elke etage een ander thema, dus lekker veel variatie.
- + Nieuwe stofzuigerfuncties + Googi = nieuwe soorten puzzels.
- + Genoeg nieuwe functies voor een verfrissend spelgevoel.
- − Of gaat het vangen van spook na spook na een tijdje dan toch vervelen?

PUZZEL AVONTUUR
NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO
1-8 SPELERS
31 OKTOBER 2019




## ORDINAIRE MONEY GRAB

# GRID

**Florian heeft altijd een hoop plezier gehad met de Grid-games van Codemasters en werd dan ook erg vrolijk toen hij werd uitgenodigd om het nieuwste deel bij de uitgever op kantoor te komen checken. Maar waarom kwam hij na afloop zo chagrijnig weer naar buiten?**

Codemasters timmerde al jaren lekker aan de weg met de TOCA-games toen in 2008 het meesterlijke Race Driver: Grid uitkwam. In 2013 verscheen Grid 2 en een jaar later werd Grid Autosport uitgebracht. Stuk voor stuk vermakelijke racegames, en het is eigenlijk gek dat er niet al veel eerder een nieuw deel is uitgekomen, maar beter laat dan nooit. Toch ...?

## Reboot

Het eerste deel was inderdaad meesterlijk, maar het tweede en vooral het derde deel waren al iets minder boeiend. Dit vierde deel moet dan ook de reboot van de serie worden en de focus leggen op wat het eerste deel zo populair maakte. De kracht van de Grid-games zijn nooit de mooiste graphics of features geweest, maar het racen zelf, dat niettemin op spectaculaire wijze in beeld werd gebracht. Grid stond voor rauwe actie en spektakel, met bikkelharde races waarin je soms meer bezig was met het overleven in de chaos dan het zo netjes mogelijk rijden van de perfecte racelijn. Race Driver: Grid was dan ook de eerste racegame met een Rewind-optie – en die functie had je af en toe hard nodig!



*Die coureur van Kicker gaat dit seizoen met sprongen vooruit.*

## Balans

Misschien wel het belangrijkst was het feit dat Race Driver: Grid de perfecte combinatie van arcade en simulator bood. De physics waren voor z'n tijd geavanceerd en alle auto's bewogen en reageerden hierdoor op een realistische manier, maar de setting en gameplay hadden een duidelijk arcaderandje. Daardoor werd de game belachelijk spectaculair dankzij redelijk gemakkelijk bestuurbare auto's en gruwelijke crashes, maar ook schade aan auto's en een agressieve AI die er duidelijk niet op uit was auto's in showroomstaat over de finish te krijgen. De balans van al deze elementen maakte van Race Driver: Grid een topper.

Helaas vond Codemasters het kennelijk nodig om Grid 2 meer de realistische kant op te sturen, met als gevolg dat je geen mogelijkheid meer had om assists te gebruiken, waardoor je met alle auto's het idee kreeg over een ijsbaan te rijden. Daarnaast waren er voor het eerst regels tijdens de races, zoals straffen voor het afsnijden van bochten, en was de AI nog een stuk onvergeeflijker dan in het eerste deel.



*Vroeger zat onder die verhoging op de motorkap de bijrijder, die aanwijzingen riep; een beetje zoals een souffleur op het toneel.*

## Vergeten

In Grid Autosport zat beduidend minder schade en de game probeerde te scoren met flashy filmpjes en domme voice-overs, zelfs tijdens de race. De game werd bovendien nog moeilijker en kreeg nog meer regels. Zo mocht je op de tracks niet eens meer buiten de witte lijnen komen en was het bijna onbegonnen werk om de AI te verslaan. Daarnaast kwam Grid Autosport wel érg snel uit na Grid 2, waardoor de games te veel op elkaar leken. Het had net zo goed DLC kunnen zijn, maar de game werd uiteraard voor de volle mep verkocht.

De reden dat ik deze Grid-geschiedenis uit de doeken doe, is omdat de nieuwe Grid een reboot van het eerste deel zou moeten zijn, waarin Codemasters de focus weer legt op die perfecte combo van arcade,

simulator en snoeiharde actie van Race Driver: Grid. Maar ik ben na mijn eerste speelsessie nog niet overtuigd. Grid wordt ondanks alles meer een opvolger van Grid Autosport, waarin Codemasters nog harder lijkt vergeten waarom het eerste deel zo vet was.



*Ik dacht dat ze de namen van coureurs altijd op de ramen plakten, maar die Porsche, daar zit dan zeker Michel in.*

## Zooitje

Ik moet er wel duidelijk bij vermelden dat dit een preview is en ik een vroege code van de game heb gespeeld. De game is op het laatste moment zelfs een maand uitgesteld en tijdens mijn speelsessie snapte ik binnen vijf minuten waarom. De code was op technisch vlak werkelijk een zooitje. Ik heb nog nooit zo veel bugs en glitches gezien in zo weinig gameplay. Ik geloof Codemasters meteen dat dit een vroege code was, maar ik vroeg me ook gelijk af waarom dit überhaupt aan de media werd geshowd.

Het leek niet op een vroege code, maar meer op de eerste speelbare code van een jaar geleden ofzo. En zelfs dán zou ik me zorgen maken over de staat van de game en of de studio wel genoeg tijd zou hebben om dit strak te trekken. Maar Codemasters heeft geen jaar. Nee, Grid moet in oktober al uitkomen. Ik hou mijn hart vast.

## Need For Speed

Als ik m'n ogen bijna dichtkneep, kon ik door de bugs heen kijken, maar wat ik zag was ook dan niet best. Het is totaal niet de reboot van het eerste deel waar ik op hoopte, maar meer een racegame die uitblinkt in middelmatigheid. Het is een standaard arcaderacer geworden, met zo'n beetje dezelfde physics als die van Grid Autosport. Die waren in 2014 al aardig verouderd, maar nu voelt de game naast titels als GT Sport, Forza en Project Cars serieus oldskool en traag aan, alsof de framerate van het physics-systeem te langzaam ververst. Net als de framerate van de game zelf trouwens ...

Het is kinderlijk eenvoudig om de auto's onder de duim te houden. Het behelst niet meer dan gewoon net voor de bocht even het gas los te laten en daarna weer in drukken, zodat je in die typische Need For Speed-slide terechtkomt. Daar is niks mis mee, het speelt best lekker weg, maar deze game speelt totaal niet als Race Driver: Grid, maar meer als Grid 2 met alle assists aan.

**weetje • weetje**

*Dit is de vierde game in de Grid-serie, maar is officieel door Codemasters aangekondigd als de tiende racegame uit de TOCA-serie. De eerste TOCA-racegame kwam uit in 1997 op de PSX en PC.*

**"Ik weet bijna zeker dat deze Grid een teleurstelling wordt voor de fans van het origineel."**

## Dommer

De AI is op Easy veel te makkelijk en veel te moeilijk op Normal – net als in Grid Autosport. Het verschil is alleen dat de AI in de vorige Grid-games vooral agressief was, maar er in de nieuwe Grid voor zorgt dat je tegenstanders (net als tien jaar geleden) in een treintje achter elkaar aan rijden en geen rekening houden met jouw positie, en je daardoor regelmatig van de baan beuken. Ook agressief, maar wel een stuk dommer.

De omlijsting is niet boeiend met onaantrekkelijk ogende menu's, graphics en sound van vijf jaar geleden en de gejikte racemodes.

In de Career Mode van Race Driver: Grid was je bezig met het opbouwen van je eigen team en werkte je in-game met een teammaatje. In Grid 2 was je fans aan het verzamelen door races en events op spectaculaire wijze te overmeesteren, en in Grid Autosport was je voor een shitload verschillende teams aan het rijden. Alle Grid-games hadden een speciaal vermakelijk tintje in de Career Mode. In de nieuwe Grid krijg je een belabberde auto en door races te winnen verdien je geld om een vettere te kopen. Hiermee unlock je nieuwe events die je uit een menu selecteert. That's it.

## Lafjes

Door het 'de reboot' van de serie te noemen, waren mijn verwachtingen hoger dan wanneer Codemasters het gewoon Grid 4 had genoemd. Ik vind het zo lafjes allemaal; dit lijkt niet meer op een game die is ontstaan uit liefde voor de autosport, maar op een ordinaire money grab.

De Grid-serie heeft nog steeds genoeg naamsbekendheid om gamers nieuwsgierig genoeg te krijgen om de game te willen proberen. Sowieso komt de game op een meesterlijk moment uit, in een periode waarin al een tijdje geen vette racegames zijn verschenen. Racefans hebben wel weer zin in een goeie racer, maar ik ben er bijna zeker van dat de nieuwe Grid een teleurstelling gaat worden. In elk geval voor de fans van het origineel. ★


*De weg is lava!*




**VERWACHTING *FLORIAN:***

Grid zou op wonderbaarlijke wijze nog een geinige racegame kunnen worden voor een regenachtige zondagmiddag, maar het wordt zo goed als zeker niet de reboot van Race Driver: Grid waar ik op hoopte.

- \+ Speelt lekker dom weg.
- \- Technisch nog een zooitje.
- \- Ongeïnspireerde content en presentatie.
- \- Geen reboot te noemen.

RACEGAME
CODEMASTERS
1-16 SPELERS
11 OKTOBER 2019

## VAKKUNDIG AMPUTEREN

# THE SURGE 2

**Er zijn genoeg goedkope Dark Souls-klonen in de wereld, maar The Surge heeft met het vakkundig afhakken van ledematen in een scifi-wereld een leuke twist in het genre ontdekt. Jacco dook ietwat nerveus in het tweede deel met de vraag: ga ik m'n pc uit frustratie het raam uitgooien?**


*En dan maken wij ons druk om het eikenprocessierupsje.*

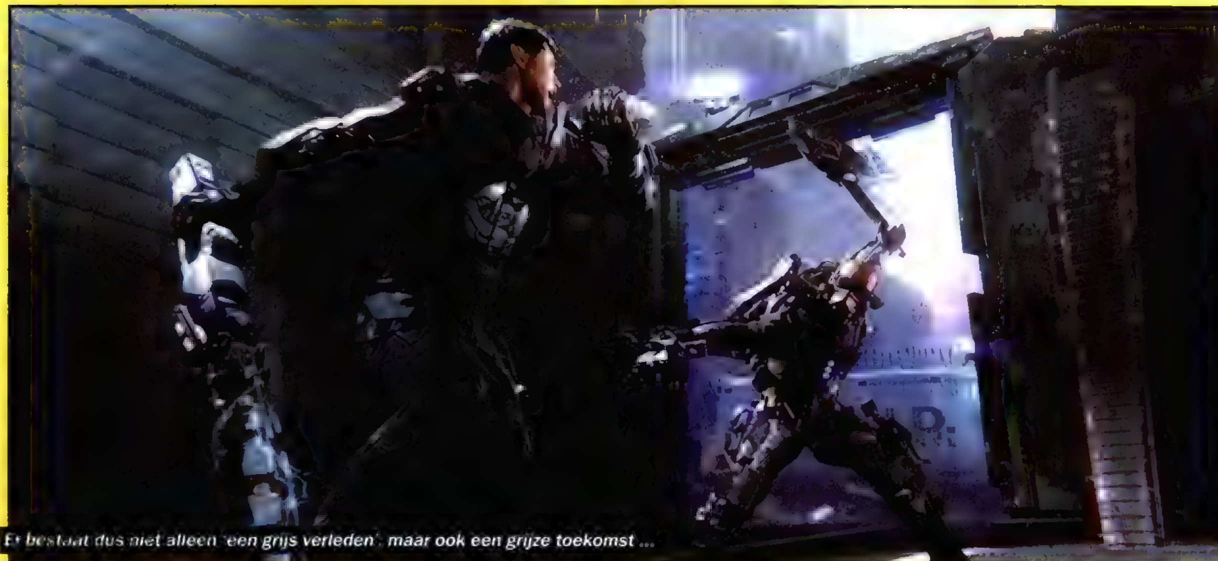
Ik snap helemaal waarom mensen moeilijke games spelen, maar ik heb er vaak gewoon geen zin in. Elk foutje wordt bestraft en er moeten bakken koffie aan te pas komen om zó lang je volle aandacht bij zo'n game te kunnen houden. Daarom begon ik meteen te zweten toen ik hoorde dat ik The Surge 2 moest gaan spelen, een idioot pittige actie-RPG. Maar na een poosje vloeken en tieren, besefte ik dat ik het eigenlijk best wel weer leuk vind, zo'n sciencefictionversie van Dark Souls.
Want dat is hoe The Surge aanvankelijk werd ontvangen in 2017: een Dark Souls-kloon zonder eigen smoel. De game kent weliswaar een origineel vechtsysteem dat draait om het spectaculair afhakken van ledematen, maar door het slappe verhaal en de eentonige omgevingen miste de game inderdaad wat smoel. Als je The Surge 2 naast het eerste deel legt, valt vooral op dat Deck 13 goed naar deze kritiek heeft geluisterd en een betere game gaat afleveren.

### Hakkuh!

Net als het eerste deel houdt The Surge 2 er een luguber, maar origineel gameplay-element op na. Rollen, ontwijken en vakkundig uithalen kennen we inmiddels wel, maar het vakkundig amputeren van ledematen is nog altijd een leuke twist in het actie-RPG-genre, hoe sadistisch dat ook klinkt. Tijdens gevechten selecteer je een wel of niet bepantserd lichaamsdeel van een vijand om schade aan toe te brengen. Kies je voor een blote arm of een blote bast, dan vliegen de schadecijfers je om de oren en haal je een vijand logischerwijs sneller neer dan wanneer je een bepantserde arm aanvalt. Richt je je echter op een lichaamsdeel waarvan het pantser je wel wat lijkt, dan krijg je na genoeg rake meppen en opgebouwde battery de kans om deze er in z'n geheel af te hakken en 'over te nemen'. Anders ligt zo'n arm ook maar te liggen, en dat is zonde.

### SOCIAAL DOEN

**Naast hun leven redden kun je ook graffiti op muren spuiten voor andere spelers. In totaal kun je drie symbolen plaatsen, zoals een pijl om de weg te wijzen of een zwaard om een gevecht aan te duiden. Het is een leuke sociale feature die me meerdere keren heeft geholpen de weg te vinden. Behalve die keer dat ik een icoon van dichtbij wilde onderzoeken en er letterlijk een vijand op m'n hoofd sprong. @**#*# WEER DOOD!**


*Er bestaat dus niet alleen 'een grijs verleden', maar ook een grijze toekomst ...*

### Kamikazepiloot

Deze mechanic maakt van confrontaties één groot risicobeloningssysteem.
Een op een met doodnormale Scavengers weet je je nog wel te redden, maar tegen twee of meer vijanden moet je soms écht gaan voor kwetsbare lichaamsdelen, waarmee je potentiële vette wapens, kekke armor of scrap om de boel te upgraden vrijspeelt. Ook je uithoudingsvermogen, dat je bewegingen en ontwijkmanoeuvres beperkt, en met name battery stimuleren je om risico's te nemen. Battery bouwt namelijk op naarmate je meer schade toebrengt, waarmee je jezelf met de juiste mo-

dificaties kunt healen of een ledemaat eraf kunt hakken. Als een kamikazepiloot wierp ik me dus vol overgave in de strijd, met wisselend succes. Gelukkig had ik m'n trouwe drone aan m'n zijde, die naast het openen van verborgen paden ook verschillende kogels en bommen kan afvuren, en daarmee menig keer m'n leven redde. Thanks buddy!


*Die gast heeft in de haast de muurbeugel van z'n tv losgerukt.*

## Horrorrr

The Surge 2 voelt duidelijk sneller en vloeiender aan dan het eerste deel. Tegenover een gigantische robotdino doet de game zelfs stiekem een beetje denken aan NieR: Automata (ik hoor Souls-fans al naar me schreeuwen vanwege deze vergelijking), al zijn de bewegingen die je maakt uiteraard een stuk verfijnder.

Een nieuw element hierbij is het pareersysteem, dat blijkbaar is gemaakt voor spelers met de reflexen van een kat. Op het juiste moment én in de juiste richting blocken en daarmee een klap teruggeven, is namelijk verschrikkelijk moeilijk en vereist veel oefening. Een block vangt bovendien niet alle schade op en het kan je zomaar fataal worden als je te laat bent. Pareren is dus, zoals veel dingen in The Surge 2, een groot risico. Maar het is o zo bevredigend als het lukt en je daarna een ledemaat afhakt met een spectaculaire finishing move. Hierbij spuit er zoveel bloed in het rond dat de game op dit soort momenten in de buurt komt van een gruwelijke slasher-horrorfilm.

**"Snelle armzwaarden waarmee je mensen onthoofdt alsof het wandelende sperziebonen zijn."**

## Omwegen

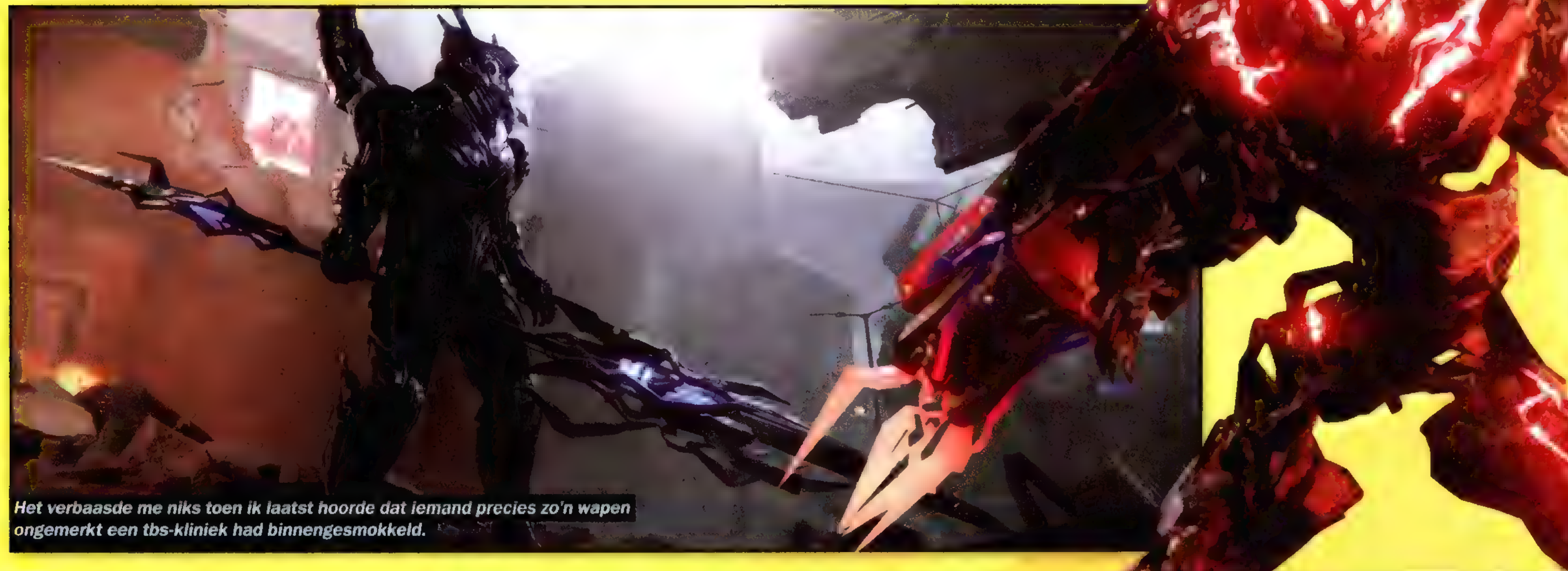
De setting gaat er ook op vooruit. Jericho City is een grote, futuristische metropool die duidelijk kleurrijker en levendiger aanvoelt dan de grauwe industriële wereld van het eerste deel. Er is meer groen te vinden en in de verte torenen grote gebouwen uit boven de ruïnes. Bovendien kun je meer verschillende kanten op in de semi-open wereld van de game, waardoor stukken waar je écht niet langskomt kunnen worden vermeden. Zo ging ik een keer of tien dood bij hetzelfde groepje vijanden en koos ik uiteindelijk voor een omweg met minder sterke vechtersbazen, in plaats van m'n controller op te eten. Zo kwam ik ook bij de eerste hub van de game, een nederzetting waar je wapens kunt kopen en verschillende NPC's spreekt.

Zo goed als het vechtsysteem en de setting zijn, zo slap is het verhaal. Je naamloze personage stort neer in Jericho City en heeft geen flauw idee wie hij of zij is – het soort opzet voor een verhaal dat basisschoolkinderen ook nog kunnen bedenken. Vanaf dat moment probeer je uit de stad te ontsnappen, die in quarantaine is vanwege een nanovirus dat de bewoners langzaam uitmoordt. Het is een leuke bonus dat je je personage kunt samenstellen via een verbazingwekkend diepgaand customization-systeem, maar wellicht was een vaststaand personage met een eigen stem en achtergrond toch geschikter geweest om het verhaal iets meer naar de voorgrond te halen. Nu ben je namelijk écht een nobody in een ijzeren pak met scherpe punten.

## Wandelende sperziebonen

Maar goed, een beetje gamer begrijpt ook wel dat je The Surge 2 niet speelt voor het verhaal, maar voor de spannende gevechten en bijkomende verzameldrift. Dankzij de optie om gear en wapens met arm en al op te pakken, krijg je algauw een hoop verschillende spullen tot je beschikking, die ook nog eens behoorlijk gevarieerd zijn. Zo gebruikte ik een speer om vijanden te prikken, daarna een loodzware sloophamer en tot slot snelle armzwaarden waarmee je mensen onthoofdt alsof het wandelende sperziebonen zijn. Alles wat je draagt, inclusief de statistieken van je personages, zijn te upgraden bij een Med Bay, The Surge 2's versie van Bonfires, en het is elke keer weer een fantastische opluchting als je ze bereikt.

The Surge 2 is in elk geval aan het begin van de game behoorlijk royaal met deze opslagpunten, wat zeker bijdraagt aan het feit dat ik het een erg leuke en creatieve Souls-like vindt. ★


*Het verbaasde me niks toen ik laatst hoorde dat iemand precies zo'n wapen ongemerkt een tbs-kliniek had binnengesmokkeld.*



**VERWACHTING JACCO:**
The Surge 2 speelt érg snel en vloeiend, en ledematen amputeren is nog steeds een lekker vies en fijn systeem om gear te verzamelen. Jericho City is groener en biedt iets meer opties om te upgraden of een omweg te nemen. Op het verhaal na, een flinke stap vooruit dus.

- + Amputeren blijft een geweldige mechaniek.
- + Sneller en vloeiender.
- + Lekker groene en veelzijdige wereld.
- – Slap verhaal.

ACTIE-RPG
DECK 13 / FOCUS HOME INTERACTIVE
1 SPELER
24 SEPTEMBER 2019

# VANAF NU WORDT HET...

# SPECIAAL

## EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:



### SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET ENIGE COOLE AAN JE HOOFD-ROLSPEELSTER IS HAAR LEREN JACK (OOK AL KREEG DAT EEN TELEFOON-TJE UIT DE JAREN 90 MET DE VRAAG WANNEER ZE DIE OPGESTROOPTE MOUWEN TERUGKRIJGEN)."



Raf legt in een paar welgemikte toetsaanslagen uit wat er aan de game Control mankeert.

### NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DAAROM HEEFT HIJ EEN HALFUUR VAN DE TWEE UUR DURENDE SHOW INGEBOEKT OM DE LEUTER VAN KOJIMA EENS UITGEBREID TE BESABBELEN."



Nee, Wouter heeft Gamescom-presentator Geoff Keighley niet bepaald hoog zitten.

# REVIEWS

## IN DIT NUMMER

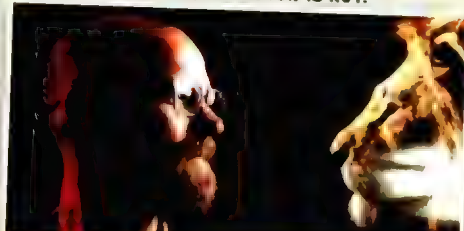


### SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT




## SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"NEE MAN, M'N LEVEN IS KUT."



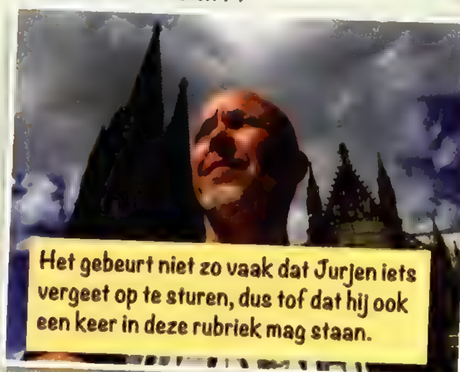
Aldus Wouter als we hem voor de vierde keer vragen of hij wellicht een leuke foto heeft voor op de redactiepagina's. Arme jongen ...

"OH DAMN, IK ZOU ZWEREN DAT IK HEM HAD MEEGESTUURD ... MY BAD, NU IN DE BIJLAGE!"



Kan gebeuren Florian, zelfs als het elke maand gebeurt.

"O JA :-)"



Het gebeurt niet zo vaak dat Jurjen iets vergeet op te sturen, dus tof dat hij ook een keer in deze rubriek mag staan.

## OOK GESPEELD

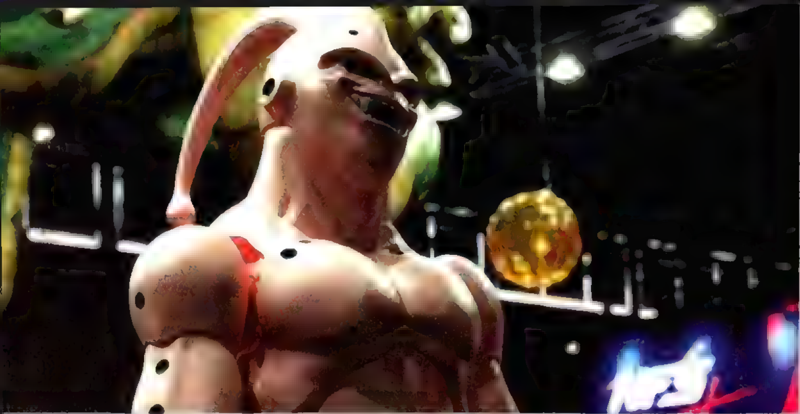
GOLD AWARD ASTRAL CHAIN

HEARTHSTONE: SAVIORS OF ULDUM

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN

LEGO: HIDDEN SIDE

WRECKFEST




Jurjen was vanuit Assen effe op 't fietsie gekomen.


Kattenliefhebber op z'n hondjes met een pad ...

# DAS WAR TOLL! GAMESCOM

**Elk jaar komen er meer en meer mensen naar Gamescom in Keulen, en ook dit jaar is er weer een bezoekersrecord gesneuveld. Met 373.000 mensen verdeeld over vijf dagen is de Gamescom de grootste gamebeurs ter wereld. En wij waren erbij!**

373.000 mensen. Dat klinkt indrukwekkend, en dat is het ook, alleen ... dat zijn er voor de gemiddelde PU-redacteur precies 372.998 te veel, en dan heb je vaak alle aanwezige demo's van games ook al eens gezien en gespeeld op E3. Met frisse tegenzin pakten onze knoppendrukkers dus de bolide richting Keulen, om daar eenmaal aangekomen te kunnen constateren dat het eigenlijk wel weer meeviel. Shit, het was gewoon hartstikke tof! Al die duizenden bezoekers kom je namelijk helemaal niet tegen in de business-area, en nog belangrijker: we hebben allemaal nieuwe dingen gezien!


Overmatig schnitzelsnuiven vreet je neus weg ...


Volgens z'n vriendin stond Goku vreselijk te overdrijven ...


Het dragen van een zonnebril binnen, is even kansloos als Wouter die condooms bij zich heeft.

## HIDEO KOJIMA OVER DEATH STRANDING



Na een paar relatief exclusieve maar korte Death Stranding-demo's en -cutscenes, ingeleid door Hideo Kojima zelf, kreeg ik de kans om de man een paar vragen te stellen. Geen verkeerd woord over de andere Japanse gamegoeroes die ik ooit sprak, maar dit was een zeldzaam relaxed en ongefilterd gesprek. Ondertussen hebben we iets meer zicht op die epische 'Make America One Again'-missie van de aquariumfoetus-dragende hoofdrolspeler. Kojima drukte ons echter op het hart dat het een unieke en nieuwe spelbeleving wordt. Die is 'moeilijk uit te leggen en moet vooral zelf worden ervaren', aldus Kojima.

Dat was ook meteen de reden waarom hij zo weinig concreets over de game kon lossen. Dat pers en publiek het dan zelf maar gaan invullen en daarbij uitkomen bij 'walking simulator', dat stoort Kojima niet. Je wandelt effectief heel wat af, maar ook dat belooft een aparte en zelfs emotioneel geladen ervaring te worden. De invloeden voor Death Stranding kan hij niet specificeren, maar hij probeert elke dag een film te zien, hij leest veel, luistert veel muziek en houdt een oog op nieuwe technologieën. Hij vermoedt dat al die dingen zijn creativiteit voeden. Death Stranding is meer dan ooit 'zijn baby', hij 'stampte er een studio voor uit de grond en kreeg er een bom geld van Sony voor'. Daarbovenop wordt naar elke volgende Kojima-game uitgekeken als naar de volgende van Tarantino. Hij geeft toe de druk te voelen, maar die drijft hem ertoe om boven die almaar hogere verwachtingen uit te stijgen. Hij maakt ook de vergelijking met een vier jaar lange zwangerschap, waarbij de bevalling heel dichtbij komt. Death Stranding is een filmisch gebeuren waar dan ook veel filmtalent aan meewerkt. Zit een overstap naar Hollywood erin? "Nee, games en films blijven heel verschillende disciplines", maar hij geeft wel toe dat 'de regie van de cutscenes in Death Stranding – anders dan andere games dat doen – precies zo aangepakt werd als op een filmset'.



Jurjen is dol op Fodere Collant Bagnato; dat is Italiaans voor natte inlegkruisjes.

2019

# KOJIMA'S CRINGEFEST



Heb je weleens gehoord van ene Hi-de-o Ko-ji-ma? Nou, de befaamde Doritos-eter en Mountain Dew-drinker Geoff Keighley, presentator van The Game Awards en het nieuwe Gamescom Opening Night Live, weet wel degelijk wie deze Japanse gamesbedenker is! Daarom heeft hij een HALFUUR van de twee uur durende show waarmee de Duitse beurs werd ingeluid – vijf-en-twintig procent dus! – ingeboekt om de leuter van Kojima eens uitgebreid te besabbelen. Niet geheel toevallig heeft Keighley ook een rol in de aankomende Hideo-game, Death Stranding, iets waar hij zichtbaar van zat te soppen tijdens de veel te lange, veel te schandalige jubelzang van de man die loopsimulators naar de triple-A-stallen gaat tillen. En nog lang schitterde Kojima's dop fel na deze uitgebreide poetsbeurt ...






Het rook overal naar dooie Duitsers. Best lekker wel.




Ik heet Martin, en ik kan heel goed Earthworm Jim nadoen.

# NINTENDO SWITCH LITE GESPOT!



Heb je een normale Nintendo Switch? Pak hem er dan nu even bij en schuif een van de twee Joy-Cons er af. Gedaan? Oké, dan weet je ongeveer hoe groot een Switch Lite is. Het apparaat is dus een tikkie compacter en dat kan geen kwaad. Vergeleken met de Game Boys, DS'en en 3DS'en van vroegâh is de normale Switch namelijk een behoorlijk bakbeest. De Switch Lite komt dichter in de buurt van de 'echte' handheld-ervaring van Nintendo's eerdere hardware. Verder krijg je gelukkig ook weer een echte D-Pad, wat voor precisie in 2D-platformers of fighters een geschenk uit de hemel is. Wat je daarvoor inruilt, is dat je geen tv-output meer hebt en dat de Joy-Cons niet meer los te koppelen zijn.
Op het moment van schrijven hebben we het apparaat alleen nog maar van achter een stuk glas mogen bewonderen, maar we kunnen je al vertellen dat de Switch Lite een uiterst sexy apparaatje is. De grijze variant is misschien wat saai, maar vooral de turquoise en de gele zien er in real life goed uit en stralen puur plezier uit. Je mist wat cruciale features in de Switch Lite, maar als tweede Switch of alternatief voor de gamende kleintjes wordt dit een plezierig apparaatje!



PC - 2020?

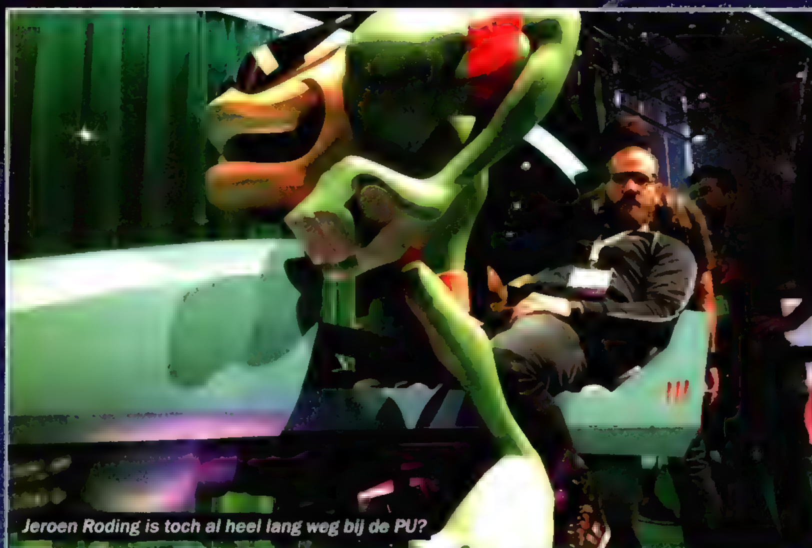
# TOTAL WAR SAGA: TROY



Het gaat lekker met Creative Assembly. En terecht, want dit blijft een van de meest professionele ontwikkelstudio's wereldwijd. De dames en heren daar leveren meer dan wie dan ook constante kwaliteit. Om die reden hebben ze een nieuwe locatie geopend: in Bulgarije, waar een nieuw 'Saga'-deel van Total War wordt gemaakt. In een prachtig aangekleed hokje op de Gamescom vertelde een dame met een zwaar Oost-Europees accent ons over Total War Saga: Troy, een titel die zich af zal spelen in een periode die het verst in het verleden ligt van alle Total Wars tot nu toe.

Jawel, we gaan namelijk naar Ancient Greece AKA het teringouwe Griekenland. Als je aan Grieken denkt, dan zal Kratos die allerlei goden de kop afrukt een van de eerste associaties zijn, want ja: we zijn gamers. En het boeiende van deze periode in de geschiedenis is dan ook de mythische kant ervan, de verhalen over hoe Hephaestus het hoofd van Zeus openspleet met een bijl, zonder hem pijn te doen, waarna Athena er in volle wapenrusting uit kwam wandelen. Je weet wel ...

Dus wat Creative Assembly gaat doen met deze 'Saga' (een spin-off die wat kortere periodes in de geschiedenis behandelt, zie Thrones of Britannia) is een gelijksoortige behandeling als bij Total War: Three Kingdoms. Je kunt kiezen of je full on mythisch gaat of een wat historisch accuratere versie van de gebeurtenissen naspeelt. In beide gevallen krijg je de beschikking over helden als Hector, de zoon van Trojes Koning Priamus, en natuurlijk Achilles, de praktisch onverslaanbare krijger en hoofdpersonage van de Illias, het meest epische boek over het oude Griekenland van niemand minder dan Homer(us, doh!). Zegt je dit allemaal niets, dan ga je vast niet vochtig worden van Troy.


*Jeroen Roding is toch al heel lang weg bij de PU?*


*Zou Casa de Papel in Duitsland Papierhaus heten?*



PS4, XBOX ONE, PC - LENTE 2020

# DYING LIGHT 2



Omdat ik het eerste deel nooit heb gespeeld (want alwéér een openwereld-zzzzzombie-apocalypse) was het met gapende mond, hangende schouders en een snufje tegenzin dat ik op de Gamescom de presentatie van Dying Light 2 bezocht. Maar hotdamn, toen werd ik wel even wakker geschud! Zo extreem bruut en heerlijk gevarieerd had ik de zombie-apocalypse nog niet voorgeschoteld gekregen.

Ik heb nog even wat reviews van de eerste Dying Light gekeken en dit vervolg lijkt daar best wel op. Je mag dus weer in first-person je eigen wapens knutselen om zombies op de creatiefste manieren over de kling te jagen, waarbij je ook in first-person van dak naar dak moet springen en andere parkour-kunstjes kunt flikken. Alleen tilt deel 2 dit hele gebeuren dus naar een hoger niveau.

Ik zag een demonstratie van een halfuur, waarvan het hoofdpersonage zeker tien minuten achter elkaar bleef rennen, springen en slingeren, via ombuigende regenbuizen, instortende vloeren en andere dynamisch reagerende objecten, waarbij hij zombies op zijn pad met dropkicks achteruit beukte of ze meesleurde om zijn val te breken. Het was allemaal hard, bruut, overtuigend en zenuwslopend, alleen al om naar te kijken. Daarbij belooft deze sequel ook een aantal nieuwe dingen, zoals keuzes die je naar geheel nieuwe gebieden kunnen leiden, waardoor geen twee games hetzelfde zullen zijn.

Deze titel staat nu stevig op mijn 'moet ik spelen'-lijstje, en ik denk zélfs dat ik deel 1 eens ergens moet opduikelen.



PS4, XBOX ONE, PC - 2020

# DISINTEGRATION



De medeverzinner van Halo, Marcus Lehto, loopt niet alleen op te scheppen over het feit dat hij medeverzinner is van Halo, maar ook dat hij effe met een teampje van 30 man een first-person shooter gaat maken met een campaign én een multiplayer. Disintegration gaat over robots die rondzweven in zogenaamde gravcycles, een soort hovercrafts die zwaar bewapend op andere gravcycles schieten omdat ze ruzie hebben.

Waarom ze elkaar niet mogen, dat weet ik niet precies en daar zullen we vast achter komen in de singleplayer, maar die heb ik nog niet gespeeld. Wel heb ik me gewaagd aan de multiplayer, waarin ik geacht werd om een Core van het verdedigende team te jatten, iets dat aardige potjes knalwerk opleverde maar niets waar ik weken van zal wakkerliggen. Het leukst aan Disintegration vond ik wel de vele verschillende soorten gravcycles, die overigens allemaal worden ondersteund door een 'ground team' van NPC's die je eenvoudige opdrachten kunt geven, en waar ook een mech bij zit.

Er was een 80's-stijl neon-team, een samurai-achtige gravcycle, eentje die deed denken aan een ridder – en elke soort heeft geheel eigen soorten wapens en speelstijl. Disintegration kan best vet worden, maar niemand moet natuurlijk verwachten dat meneer Lehto met dertig man een nieuwe Halo gaat maken, hoe hoog hij ook van de toren blaast.





Zit ie daar nou met Ed z'n dochter te flirten?



Gelukkig viel het mee, maar de redactie was aanvankelijk bang voor veel Gameskomkommernieuws.

PS4, XBOX ONE, PC - Q1, 2020

# VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES 2



Je hebt misschien nog nooit gehoord van Vampire The Masquerade: Bloodlines, laat staan dat je begrijpt waarom die naam zo absurd lang is. Toch is het een game die je volgend jaar absoluut in de gaten moet houden, want het tweede deel van deze RPG-reeks grijpt je met z'n vampierklauwen bij de strot en slurpt je helemaal leeg.

Dat betekent dat Bloodlines 2 een verrassend meeslepende RPG is, dankzij een diepe vampieren-lore en een duister Seattle waarin je als thinblood – helemaal onderaan de voedselketen – in een groot conflict wordt geworpen. In feit doe je je werk, maak je belangrijke dialoogkeuzes terwijl je jezelf verliest in de ogen van héle sexy vampiers en gebruik je krachten om je eigen aanpak te kiezen. Zo kun je – heel stereotiep – als een zwerm vleermuizen naar het dak van een gebouw fladderen en stilletjes het bloed van handlangers drinken. Bloed heeft echter verschillende smaakjes, afhankelijk van hoe iemand zich voelt, waarmee je allerlei bonussen krijgt. Deze keuzes hebben invloed op het verhaal en zelfs de manier waarop vampierfacties je behandelen. Ik krijg zelfs een beetje Cyberpunk 2077-vibes van Bloodlines 2, maar dan met een zesde van het budget en in een hele duistere wereld waar ik maar wat graag m'n tanden in zet. »



PS4, XBOX ONE, PC, GOOGLE STADIA - 4 OKTOBER

# TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT







Tijdens Gamescom liet Ubisoft voor het eerst Ghost War van Ghost Recon Breakpoint zien. Deze knaller komt al in oktober uit en ik mocht nu vast een uurtje oefenen in deze 4v4-multiplayer, zodat ik al een kleine voorsprong heb wanneer jij straks je eerste stappen op de server neemt. Een van de voordelen van het vak, zullen we maar zeggen ...

Ghost War heeft op zijn beurt weer twee verschillende modes: Elimination en Sabotage. In Elimination, de modus die ik mocht proberen, speel je in je team met drie andere spelers tegen een ander team van vier spelers in een steeds kleiner wordende map. Soort van mini-battle royale dus. Interessant hieraan is dat er maar twee teams in het spel zijn. In Apex Legends word je nog weleens te grazen genomen door een derde team dat ineens uit een bunker komt razen. Nu kun je je met je team beter focussen op de vier tegenspelers en met de juiste communicatie en het nodige geduld worden het méér dan spannende potjes.

Dat is juist het toffe aan deze Elimination-modus: de spanning. Waar veel deathmatch-games na luttele seconden in pure chaos ontaarden, zit je in Ghost War juist de eerste seconde letterlijk met je kop in de modder (door de dynamische weereffecten kan het zomaar gaan regenen), te communiceren met je medespelers waar de sniper zich het best kan positioneren en wanneer het moment is voor de Panther om het kantoorgebouw binnen te sluipen.

Vet? Heel vet, omdat het tempo laag ligt en je twee keer nadenkt voordat je de trekker overhaalt. Een tactisch multiplayer-festijn waarin je met zweet in de bilspleet door de bosjes kruipt.

Love it!



FEATURE

GAMESCOM 2019

PC - 20 SEPTEMBER

# RAIN OF REFLECTIONS



Dat keuzes consequenties hebben, is een gegeven dat bij uitstek goed naar voren komt in turn-based strategy-games als Fire Emblem en Xcom. Maar ook wel in verhalende games, waarin je als 'gewoon mens' geholpen door je morele (of morbide) kompas zwaarwegende keuzes moet maken, zoals in Life is Strange en Beyond: Two Souls. De indiegame Rain of Reflections doet iets best unieks door deze twee genres door elkaar te gooien.

Net als Life is Strange wordt Rain of Reflections een serie met verschillende relatief korte delen. De eerste verschijnt op 20 september en daarin ben je Wilona, een wetenschapper die in een dystopische toekomst een oplossing moet vinden voor de plotselinge onvruchtbaarheid van de mensheid. Daarvoor moet ze proeven doen op het laatstgeboren kind van haar generatie. Als ze dat proefkind vanuit morele overwegingen vrijlaat, krijgt ze het uiteraard aan de stok met haar overheid. En dan begint het Xcom-achtige turn-based-gedeelte van de game.

Tijdens die turn-based fases moet je in grid-gebaseerde omgevingen sluipen en schieten, al zal dat in het geval van Wilona vooral sluipen zijn. In latere delen, waarin je bijvoorbeeld een verzetsstrijder bent, zal het schieten een grotere rol opeisen. Al moet je dan ook goed blijven nadenken over je keuzes, want die zullen dus niet zonder consequenties blijven.



**PS4, XBOX ONE, PC - 8 NOVEMBER**

# NEED FOR SPEED: HEAT



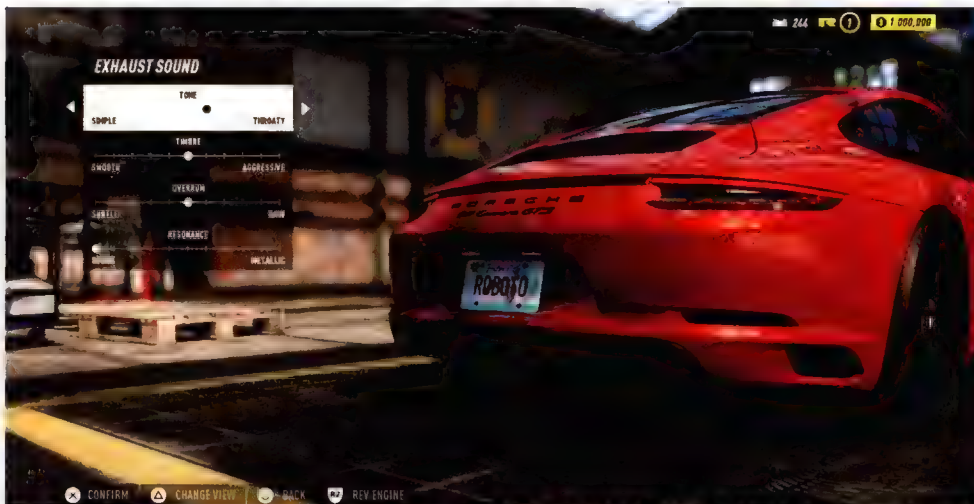
Al jaren hoor ik bij de aankondiging van een nieuwe Need for Speed weer hoe de devs hebben geluisterd naar de fans en hoe ze alle toffe elementen uit vorige games hebben gehaald en in de nieuwe hebben gestopt voor de perfecte NFS-game. Right ...

Tijdens een interview met de makers op Gamescom is dit weer exáct wat ik te horen kreeg over Heat. Dit wordt een game die volgens de devs weer teruggaat naar wat de NFS-games zo tof maakt. Het ding is alleen: na mijn eerste zeer korte speelsessie ben ik geneigd ze te geloven! Zou het dan echt ...?

In de beste NFS-games lag de focus op het tunen en customizen van je auto's en uiteraard de keiharde confrontaties met de politie, die je op alle mogelijke manieren wil laten stoppen. Rot op met je verhaal en overdreven Fast & Furious-stijl; NFS: Heat gaat terug naar de basis waar we allemaal van houden!

In Heat gaat het om het opbouwen van je wagenpark en het overleven van brute achtervolgingen, that's it. Er zit wel een kleine twist in, want je bepaalt in Heat zelf of het overdag of 's nachts is. Overdag kun je dan ook events doen om geld en onderdelen te verdienen voor je auto, en 's nachts rijd je daadwerkelijk races om de ranglijst te bestormen. Je kunt helemaal zelf kiezen wanneer je het tijd vindt om onderdelen te verdienen of races te rijden, en je kunt dan ook met een druk op de knop switchen tussen dag en nacht.

Een geinig idee, maar ik ben vooral blij om te melden dat de gameplay nog steeds typisch NFS is, maar de setting ook weer vertrouwd is zonder al te veel poespas. De basis van een goede NFS-game is meer dan goed genoeg voor een strakke game, dat lijken de devs nu einde-fucking-lijk door te hebben.




**SWITCH - 14 NOVEMBER**

# THE TOURYST






Soms ben je gewoon even toe aan iets compleet anders, dacht de indie-ontwikkelaar Shin'en waarschijnlijk. Het laatste decennium richtten zij zich namelijk vooral op de Fast Racing-serie, wat stiekem gewoon F-Zero zonder die naam is. In plaats van hypersnelle voertuigen met realistische graphics brengen ze binnenkort echter de vrolijke adventure-game The Touryst uit.

Gelukkig hebben ze gekozen voor deze nieuwe richting, want The Touryst was de vetste verrassing die ondergetekende op Gamescom is tegengekomen. Dit komt in eerste instantie door de bizar mooie art-style met voxels, wat een mix lijkt te zijn van Minecraft en Fez. Dit vrolijke stijltje past ook prima bij de gameplay. Je kunt echt lekker de toerist uithangen en genieten van het eilandleven. Wat dacht je bijvoorbeeld van een beetje winkelen, kanoën, dansen of een dutje in de zon?

Wanneer je klaar bent met luieren, kun je je wagen aan de verschillende mysterieuze monumenten die op de eilanden zijn verspreid. Dit zijn in feite korte dungeons waar je slimme en soms ook lastige puzzels vindt, die stuk voor stuk heerlijk uniek zijn en een uitstekende afwisseling bieden ten opzichte van het tropische leven. Mocht je last hebben van een komende winterdepressie, dan kun je in november vast het perfecte geneesmiddel verwachten. ✖



*Duitse vrouwen dragen graag gebreide onderbroeken met gehaakte kruisen.*



*Eigenlijk was die modder niet eens nodig; we zagen het verschil zo ook wel ...*

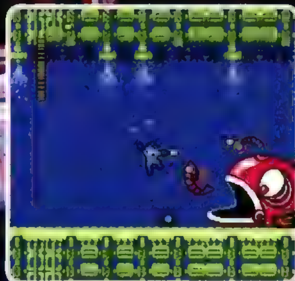
# Daar zit muziek in! Soundtracks

Wat is jouw favoriete stukje gamemuziek? Welk nummer heeft het effect van een nostalgie-injectie op je brein? Welk gamemoment gaf jou kippenvel dankzij z'n geweldige achtergrondmuziek? Welke compositie liet je beseffen dat een goede soundtrack belangrijker kan zijn dan sterke graphics?

## Van Super Mario Bros. tot Doom Eternal



**Super Mario Bros. (1985)**
Het themalied is wellicht het meest memorabele aspect van deze klassieker. De legendarische componist Koji Kondo worstelde met de creatie van het nummer, aangezien het positiviteit moest uitstralen, ritmisch interessant moest zijn én het knoppendrukken van de speler moest ondersteunen. Het resultaat was echter een schot in de roos. "Ik denk niet dat ik ooit nog een catchier stuk muziek ga schrijven", aldus Kondo.



**Mega Man 2 (1988)**
Van Bionic Commando tot DuckTales; weinig studio's zijn muzikaal zo consistent geweest als Capcom in het 8bit-tijdperk. Het hoogtepunt hiervan is de soundtrack van Mega Man 2, waarvan elk nummer een eigen verhaal lijkt te vertellen en direct in je schedel wordt geboord. Het galopperende 'Dr. Wily Stage Theme' is wellicht het meest geremixte stukje retro-videogamemuziek ooit. *All killer, no filler.*



**Street Fighter II: The World Warrior (1991)**
Ook in het 16bit-tijdperk bleef Capcom de koning van de gamemuziek, wat de studio vol zelfvertrouwen bewees met de eclectische soundtrack voor hun wereldschokkende vechtgame. Elk nummer representeerde namelijk een van de twaalf internationale vechters, dus moest er veel informatie gecommuniceerd worden met elk stukje muziek: nationaliteit, persoonlijkheid, vechtstijl, flair ... Nou, missie geslaagd!



**Streets of Rage 2 (1992)**
Deze geweldige beat'em-up bevat een van de weinige gamesoundtracks die daadwerkelijk universeel als revolutionair wordt gezien. Componist Yuzo Koshiro liet zich inspireren door de nieuwste vormen van elektronische nachtclubmuziek, zoals acid house, techno, elektro, breakbeat en zelfs trance, en dat is te horen aan de smerige baslijnen, funky beats en verleidelijke synths. Deze soundtrack zou – zelfs nu nog – niet misstaan in een of andere hippe nachtclub.



**Doom (1993)**
Bij een gewelddadige game hoort een gewelddadige soundtrack, moet men bij id Software hebben gedacht. Leentjebuur spelen bij heavymetalbands bleek geen verkeerde keuze; componist Bobby Prince liet zich namelijk behoorlijk 'inspireren' door bands als Metallica en Pantera. De gitaarriff van het iconische 'At Doom's Gate' lijkt bijvoorbeeld wel héél erg op die van Metallica's 'No Remorse'!





Het mooist aan het pre-Spotify- en pre-smartphone-tijdperk was dat iedereen z'n favoriete muziek zeer zorgvuldig moest uitkiezen. Mijn allereerste mp3-speler kon immers maar 128 MB (mégabyte ja, niet gigabyte) aan liedjes opslaan, dus ik had mazzel als ik er dertig nummers op kwijt kon. Het maakte discussies omtrent muzieksmaak wel een stuk overzichtelijker, want je kon toen vaak met één blik op iemands afspeellijst zien wat iemand zoal leuk vond. Enne, ik was dus die gast waarvan z'n halve muziekspeler vol stond met gamesoundtracks, ja. Want ik was immers een gamer. En wat voor nepperd zou ik zijn geweest als ik dat deel van mijn identiteit niet in elke andere hobby had laten doorschemeren?

Maar m'n mp3-speler stond ook vol met gamemuziek omdat die muziek vaak ook gewoon héél goed is. De Guilty Gear-soundtracks rocken bijvoorbeeld harder dan menig succesvolle metalband, en als ik sneller wilde fietsen, dan hoefde ik alleen maar 'Big Blue' van F-Zero X aan te knallen. Bam: van Amsterdam-Noord naar Zuid in 20 minuten.

## Melodie

Gamemuziek is dus net zo 'valide' als alle andere vormen van muziek; het doet qua emotionele impact niet onder voor bijvoorbeeld popmuziek of filmmuziek en is vaak zelfs een heel stuk memorabeler. Veel mensen zijn immers passieve luisteraars van hun Spotify-speellijst, de radio of de soundtrack van een film waar ze op dat moment naar kijken. Al dat geluid is voor hen meestal slechts een soort muzikaal behang dat er is om de stilte (en de eenzaamheid) te verdringen.

Maar gamemuziek? Die nummers zijn in ons DNA gebrand, mede omdat ze vaak intrinsiek verbonden zijn met belangrijke, virtuele daden die we hebben verricht. 'Ready Steady Go!' van de Japanse band L'Arc-en-Ciel zal voor mij altijd verbonden zijn met de emotionele manier waarop ik in het laatste level van Osu! Tatakae! Ouendan de wereld redde van een gigan-





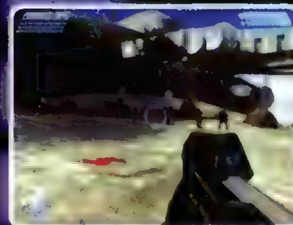
**Sonic the Hedgehog 3 (1994)**
De muziek van Sonics derde avontuur is niet alleen retesterk omdat er veertien(!) componisten aan hebben gewerkt. In 2009 werd namelijk bevestigd dat ook Michael Jackson melodieën had bijgedragen! Waarom de superster niet in de credits werd genoemd? De één zegt omdat hij ontevreden was met de geluidskwaliteit van de MegaDrive, de ander zegt omdat juist op dat moment de eerste beruchte aantijgingen tegen de King of Pop opdoken.



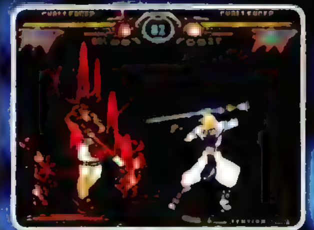
**Castlevania: Symphony of the Night (1997)**
Deze Castlevania wordt gezien als een van de beste games aller tijden, en dat is deels te danken aan zijn magnifieke soundtrack. De nummers bevatten elementen uit ontzettend veel genres, zoals techno, synth, gothic rock, jazz, metal, new-age en – natuurlijk – klassieke muziek, waardoor Dracula's kasteel net zo groots klinkt als het eruitziet. Extra tof: de PSX-gameschijf in je cd-speler douwen en alleen naar de soundtrack luisteren!



**Vib-Ribbon (1999)**
Deze rhythm-action-game deed het tegenovergestelde van Symphony of the Night: het liet je muziek-cd's in je PlayStation stoppen! De game had een eigen set levels met bijbehorende soundtrack, maar kon ook nieuwe levels genereren aan de hand van muziek-cd's. En hoe intenser de muziek, hoe moeilijker de levels (ik heb een keer de fout gemaakt Vib-Ribbon te spelen met een Slipknot-cd erin).



**Halo: Combat Evolved (2001)**
'Wie heeft er een dvd van een Hollywood-film in m'n Xbox gedouwd?', moeten veel gamers hebben gedacht toen hij het iconische, mysterieuze, Gregoriaanse monnikengezang van Halo's hoofdmenu voor de eerste keer hoorde. Halo was een mijlpaal: het bewees dat het de kwaliteiten van Hollywood kon nabootsen zonder z'n 'gameheid' te verliezen, en z'n epische soundtrack was daar een essentieel onderdeel van.



**Guilty Gear XX (2002)**
Complexe vechtgame Guilty Gear XX is een liefdesbrief aan heavy metal: de personages en hun supermoves refereren aan de rijke geschiedenis van het genre en de soundtrack bestaat uit krachtige, opzwepende themes vol elektrische gitaren. Dubbel zo tof is het feit dat de game twéé unieke soundtracks heeft: de originele Japanse en één specifiek voor de Koreaanse versie. Ze zijn allebei geweldig.





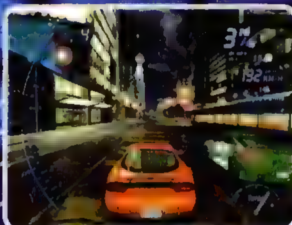




# Dynamische soundtracks!

De dynamische soundtrack is een begrip dat exclusief voor videogames is weggelegd, aangezien het de interactie van de speler nodig heeft. Het spelen van games zou dus eigenlijk voor elke muziekliefhebber een must moeten zijn, want het is de enige manier om deze immer veranderende muzikale ervaring te, euh, ervaren. Er bestaan twee soorten dynamische gamemuziek en hun benamingen klinken allebei ingewikkelder dan ze daadwerkelijk zijn: horizontaal hersequentiëren en verticaal herorkesteren. Horizontaal hersequentiëren betekent dat er meerdere stukken muziek zijn en dat de acties van de speler bepalen welke van de liedjes er op een zeker moment wordt afgespeeld. Denk aan het betreden van een bepaald gebied of het aangaan van een gevecht; elke RPG ooit gemaakt maakt hier intensief gebruik van. In een Pokémon-game door het hoge gras lopen en op een wild zakmonster stuiten is daar een bekend voorbeeld van: de soundtrack schakelt dan naar een hectischer, actievoller deuntje om je te laten weten dat de shit aan is.

Dat is de simpelste en meest voorkomende vorm van dynamische soundtracks in gaming, en het vervult een duidelijke functie: het laat jou weten dat jouw aandacht moet worden verschoven, zonder dit hardop te zeggen en de game-illusie te verbreken. Verticale herorkestratie is echter subtieler en vaak een stuk interessanter. Dit is wanneer de acties van de speler het tempo, de instrumenten of de klankkleur veranderen van één zichzelf herhalend stuk muziek. Het liedje blijft dus hetzelfde, maar hoe je dat liedje ervaart, wijzigt lichtjes. Vooral Nintendo is hier meester in: zo worden er in Super Mario World opeens bongo's aan de soundtrack toegevoegd zodra je op Yoshi springt en veranderen de instrumenten en het tempo drastisch als je in Mario Kart 8 de laatste ronde ingaat, om je nog effe extra op te jagen. Denk ook aan hoe in verschillende games de muziek gedempt wordt zodra je onderwater duikt. Kleine veranderingen, grootse impact. Dynamische soundtracks zijn dus essentieel voor een sterke game-ervaring. Want waar gewone, 'statische' soundtracks voornamelijk sfeer creëren en je emoties proberen te manipuleren, heeft dynamische muziek ook nog eens daadwerkelijk invloed op de gameplay door jou op slimme wijze te laten weten wat er precies om je heen gebeurt en waarom. En dat maakt elke game een heel stuk leuker!



**Need for Speed: Underground (2003)**

Wat hebben franchises als GTA, Tony Hawk's Pro Skater en Guitar Hero met elkaar gemeen? Hun soundtracks bestaan volledig uit gelicenseerde muziek van bestaande acts; nummers die niet speciaal voor de game gemaakt zijn, dus. En daar is niks mis mee; het versterkt het gevoel van realisme juist! Mijn persoonlijke favoriet is NfS: Underground, aangezien het toffe bands als Static-X en The Crystal Method aan mij introduceerde.



**Shadow of the Colossus (2005)**

We weten niet wat meer impact op ons heeft gehad: de kwaliteit van de soundtrack of het gebruik ervan. Shadow of the Colossus bevat namelijk een paar van de mooiste orkestrale nummers in een videogame ooit, maar ze worden extra benadrukt omdat je ze alleen hoort wanneer je de titulaire colossi confronteert. De rest van de tijd is het verrassend stil, wat een imposante tegenstelling creëert. Soms is stilte net zo'n belangrijk onderdeel van een soundtrack als muziek.



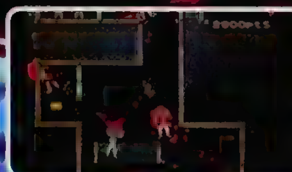
**NieR (2010)**

Deze bizarre actie-RPG werd wisselend ontvangen, maar iedereen was het wel over één ding eens: de melancholische soundtrack was betoverend en uniek. Dat was deels te danken aan zangeres Emi Evans, die haar eigen zanglijnen mocht schrijven in een zelfbedachte 'futuristische taal'. Het eindproduct is zo'n emotionele achtbaanrit dat de soundtrack als vier verschillende albums werd uitgebracht én gecontinueerd werd in NieR:Automata.



**The Elder Scrolls: Skyrim (2011)**

Ook voor het legendarische Skyrim werd een nieuwe taal bedacht: Draconisch. De taal heeft een aanzienlijke woordenschat en zelfs een 34-delig runenalfabet. Componist Jeremy Soule creëerde vervolgens een 90-stemmig koor dat in het Draconisch een barbarenleus scandeerde. *"Dovahkiin, Dovahkiin! Naal ok zin los vahriin!"* Geen idee wat het betekent, maar het klinkt magnifiek!



**Hotline Miami (2012)**

Synthwave is zonder twijfel een van tofste nieuwe muzikale genres van de afgelopen jaren, mede omdat het futuristische elektronische muziek combineert met de nostalgische vibes van de jaren 80. Het resultaat is ontzettend retro én scifi, en inherent erg videogameachtig. Het genre raakte in de mainstream bekend dankzij de film Drive (2011) én de twee Hotline Miami-games, waarvan de soundtracks vol geweldige synthwave-artiesten staan!






tische meteoor. En niets vult mij met een groter gevoel van avontuur dan het horen van de eerste paar noten van Zelda's bekende 'Overworld Theme'. Net zoals de geur van komijnekaas me doet denken aan het bedompte huis van m'n oma, weten die noten me meteen naar Hyrule te transporteren. Want ik ben daar meerdere keren geweest, en die melodie was daar ook altijd.

## Geluidchip

Wat ik vooral indrukwekkend vind aan gamemuziek is z'n even lange als ijzersterke historie. Oké, ik kan me geen toffe deuntjes van Atari 2600- of MSX-games herinneren, maar al vanaf het NES-tijdperk hebben gamesoundtracks mijn brein weten te kapen. Ik neuriede de soundtrack van Mega Man 2 zowat dagelijks op de lagere school (tot irritatie van mijn leraren). En ik daag je uit om nu je PU effe weg te leggen en 'Mega Man 2 Metal Man Theme' of 'Shadow of the Ninja NES Boss Battle Music' op te zoeken op YouTube. Je kunt me niet vertellen dat dat geen catchy, goed geschreven, muzikaal verantwoorde shit is! Nee, dat zijn volwaardige nummers, met een baslijn, drums, lekkere melodie enzovoort. De geluidchip van de NES had maar vier kanalen (lees: kon maar vier soorten geluiden produceren en dus maar vier soorten instrumenten nadoen), maar de creativiteit waarmee componisten ermee speelden was ongekend. Het resultaat is tijdloze muziek; soundtracks die zelfs drie decennia later nog altijd geliefd zijn en eindeloos worden geremixt en gecoverd.

## Sound over graphics

De game-industrie heeft zich altijd op graphics gefocust, maar ik ben hier om je te vertellen dat muziek altijd nóg belangrijker is geweest. Ben je het niet met me eens? Denk dan maar eens aan hoe je je voelde toen je in Sonic the Hedgehog onderwater liep en het stressvolle verdrinkingsmuziekje begon te spelen. Of aan de opluchting die je voelde toen je de veilige, kalmerende noten hoorde van de muziek van een save room in Resident Evil. Of aan de vele conflicterende emoties die door je heen schoten toen je in Metal Gear Solid 3 twee minuten lang een ladder aan het beklimmen was en je opeens het Snake Eater-themanummer gezongen hoorde worden. Of aan hoe machtig je je voelde toen je na honderd pogingen eindelijk die laatste solo van 'Bark at the Moon' uitspeelde in Guitar Hero II, omdat je elke noot in je ziel voelde.

Koester de soundtracks van games dus, dames en heren. Want ik garandeer jullie: tien jaar nadat je een game hebt uitgespeeld, herinner je je de kwaliteit van de graphics waarschijnlijk niet meer, maar zul je de muziek van het titelscherm nog met een glimlach op je gezicht noot voor noot kunnen na-neuriën.





**Metal Gear Rising: Revengeance (2013)**
De soundtrack van Metal Gear Rising is an sich al erg indrukwekkend – het combineert op originele wijze opzwepende powermetal met EDM-elementen als techno en dubstep, maar het weet ook nog eens op simpele doch originele wijze verticale herorkestratie (zie kader) te gebruiken. Namelijk: wanneer je een baas bijna verslagen hebt, schakelt de muziek terug naar het refrein, deze keer inclusief krachtige, meezingbare zanglijn. Kippenvel!



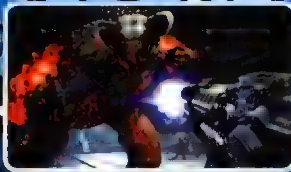
**Shovel Knight (2014)**
Het succes van Shovel Knight is mede te danken aan de nostalgische illusie die het wist te creëren: het zag er precies uit als een oude NES-klassieker. Dat gold ook voor de muziek: Jake Kaufman maakte samen met Mega Man-componist Manami Matsumae een verslavende chiptune-soundtrack die aan de hoogtijdagen van Capcom deed denken. De soundtrack werd zo geliefd dat er een extra remix-album van werd gemaakt.



**Cuphead (2017)**
Cuphead is een audiovisueel meesterwerk dat de esthetiek van oude Disney- en Fleischer-tekenfilms uit de jaren 30 perfect nabootst. Dat is deels te danken aan de swingende bigband-soundtrack, waarvan de vele blaasinstrumenten en pianocomposities rechtstreeks uit een stomme film of Betty Boop-cartoon lijken te komen. Een regelrecht jazzfestijn!



**Super Smash Bros. Ultimate (2018)**
Soms is kwantiteit kwaliteit. Al helemaal in het geval van Super Smash Bros. Ultimate, dat een kleine 900 stukken gamemuziek bevat, geplukt uit een achterlijke hoeveelheid Nintendo- en non-Nintendo-franchises. En dat aantal blijft maar groeien dankzij de toevoeging van DLC-personages. Ultimate is, wat gamemuziek betreft, bijna encyclopedisch te noemen, en daarom is het de enige Switch-game waarvan de soundtrack te beluisteren is met het scherm op standby.



**Doom Eternal (2019)**
Pro-tip: luister elke soundtrack die Mick Gordon ooit heeft gemaakt. Killer Instinct, Doom (2016), Wolfenstein: The New Order ... die man weet exact hoe je interactieve vernietiging muzikaal moet ondersteunen. Voor Doom Eternal schrijft hij daarnaast ook muzikale geschiedenis, want hij is de eerste persoon ter wereld die een volledig koor samenstelde dat alleen uit heavy metal-screamers bestaat. *Brutal!*

# GRADDUS DOET DE 60 EURO CHALLENGE!

**Het is weer volop komkommertijd, dus trekt Graddus een klassieker uit de hoge hoed: de 60 euro-challenge! Met zes tientjes (de prijs van een nieuwe game) gaat hij op shoptocht. Waar komt die baklap allemaal mee thuis?**

* Achter de titel van het spel staat het systeem waarvoor ik de prijs spotte – deze verschilt soms per console.

Stel, je hebt 60 euro in je zak. Daar kun je natuurlijk een fonkelnieuwe, in knisperend cellofaan verpakte en met die fijne steriele plasticgeur doordrenkte topgame van kopen. Maar wat als die er niet zijn? Wat moet je als het komkommertijd is en uitgevers massaal besluiten dat er geen FUCK uitkomt?!
Dan is het leuker om een beetje creatief met je centen om te gaan, bijvoorbeeld met deze 60 euro-challenge! Ik struin het internet en de betere gamespeciaalzaken af op zoek naar koopjes, die ik onderverdeel in drie categorieën: games van minder dan 30, minder dan 20 én minder dan 10 euro. Uit deze deals kies ik vervolgens voor zes tientjes aan spellen. Van de rest koop ik een zak M&M's ofzo ... Duidelijk? Set? Go!

## GAMES ONDER DE 30 EURO

- **Dirt 2.0 (PS4) – € 28,95 bij Allyourgames.nl –** Topdeal voor een geweldige rallygame!
- **Call of Duty: Black Ops 4 (Xbox One) – € 24,95 bij MediaMarkt –** De servers zitten nog altijd bomvol, dus sla je slag.
- **Forza Motorsport 7 (Xbox One) – € 21,98 bij Intertoys –** Als ik Forza 7 nog niet had, zou ik 'm voor dit bedrag meteen kopen.
- **Crash Team Racing Nitro-Fueled (Xbox One) – € 30,- bij CeX –** Nog geen twee maanden oud, en nu al een prijs-Crash (hihi).
- **Assassin's Creed: Odyssey (Xbox One) – € 25,99 bij GamePlanetXL –** Hier ben je sowieso wel even zoet mee ...



- **Kingdom Hearts III (PS4) – € 24,98 bij Game Mania –** Florian gaf 'm iets meer dan een halfjaar geleden een 90!
- **Detroit: Become Human (PS4) – € 22,- bij Nedgame –** Prima prijsje voor een van de betere PS4-exclusives.
- **Just Cause 4 (PS4) – € 21,49 bij GamePlanetXL –** Ouderwets leuke sandboxgame. Scheelt een vakantie naar een zonnig eiland!
- **Jurassic World: Evolution (PS4) – € 24,99 in de PlayStation Store –** Jurassic World + managementsim = unieke game.
- **V-Rally 4 (Xbox One) – € 21,99 bij Bol.com –** Niet de beste rallyracer, wel relatief nieuw en zacht geprijsd.

## GAMES ONDER DE 20 EURO



- **Far Cry New Dawn Superbloom Edition (PS4) – € 19,98 bij Game Mania –** Meer roze bloemetjes dan op de Gaypride!
- **Nintendo Labo: Robot Kit (Switch) – € 15,- bij MediaMarkt –** Mooie probeerprijs om te kijken of Nintendo Labo wat voor jou is.
- **BioShock: The Collection (Xbox One) – € 18,99 bij Allyourgames.nl –** Drie van de beste FPS-games in één doosje. Must-have!
- **Crackdown 3 (Xbox One) – € 19,95 bij Game Supplier –** Fuck de slechte reviews: Crackdown 3 is hartstikke leuk. Zeker voor deze prijs!
- **Battlefield 1 - Revolution Edition (Xbox One) – € 11,89 bij MediaMarkt –** Toffe shooter waarvan de multiplayer nog springlevend is.
- **Sea of Thieves (Xbox One) – € 14,98 bij Game Mania –** Niet de Rare-klassieker waar ik op hoopte, maar voor 15 piek een prima deal.
- **WRC 5, 6 en 7 (bundel, PS4) – € 14,99 in de PlayStation Store –** Wud, nog geen 5 euro per WRC-deel? Da's bijna te geef!
- **Vampyr (Xbox One) – € 18,39 bij Bol.com –** Ondergesneeuwd pareltje van de ontwikkelaar van Life is Strange, nu zwaar betaalbaar.
- **WWE 2K18 (Switch) – € 11,99 bij Allyourgames.nl –** Switch-games blijven duur, dus dit is best wel een koopje.
- **Dishonored 2 (Xbox One) – € 11,99 bij Allyourgames.nl –** Heb je Dishonored 2 nooit gespeeld (shame on you), dan is dit je kans!
- **Fallout 76 (PS4) – € 11,- bij Gameshop Twente –** Yep, er zijn gewoon mensen die hier 60 euro voor hebben betaald ...
- **Wolfenstein II (Xbox One) – € 10,98 bij Intertoys –** Kijk uit dat je niet wordt aangehouden, want dit is diefstal op klaarlichte dag!
- **Scribblenauts Showdown (Switch) – € 14,98 bij Game Mania –** Voor Switch-begrippen een lekker prijsje.
- **Project CARS 2 (Xbox One) – € 13,29 bij GamePlanetXL –** Hoe doen ze het?
- **Uncharted 4: A Thief's End (PS4) – € 12,- bij CeX –** Nathan Drakes zwanenzang blijft een absolute system seller!








# WAT KOPEN DE REDACTEUREN MET 60 EURO?



IK BEN GEEN IMPULSIEVE KOPER. ZUNNIGE OLLANDER ALS IK BEN, WIL IK EEN HELE HARDE BANG VOOR MIJN BUCK. HET EERSTE TIENTJE GAAT DAAROM OP AAN XBOX GAME PASS. HEB IK METEEN 100 GAMES. TWEEDE TIENTJE STOP IK IN NETFLIX. DA'S EEN MAAND DIKKE CONTENT. EN MET DE OVERGEBLEVEN 40 KAN IK VAST WEL ERGENS FIFA 19 SCOREN!



VIER AMIIBO ... JA, IK VERZAMEL DIE KRENGEN NOG STEEDS. LAAT ME!

VOOR DIE 60 EURO KOOP IK EINDELIJK EEN PAAR NIEUWE MOVE-CONTROLLERS VOOR PSVR. IK DOE HET NOG MET DIE OUWE VAN DE PS3 EN DAARVAN GAAT DE BATTERIJ NOG PRECIES ANDERHALF OPSTARTSCHERM MEE.



IK HEB VOOR MEZELF BEPAALD DAT HET NU ECHT TIJD IS VOOR EEN 4K-TELEVISIE EN IK HEB MIJN ZINNEN GEZET OP EEN OLED VAN LG, DUS VAN 60 EURO KAN IK MISSCHIEN NET DE AFSTANDSBEDIENING BETALEN.



MAN, 60 EURO! OP STEAM KUN JE DAAR EEN GOED JAAR VAN GAMEN! IK ZOU GAAN VOOR BANNER SAGA (5 EURO), PREY (6 EURO), THE MONKEY ISLAND COLLECTION (20 EURO), DE PORTAL-BUNDEL (12 EURO) EN GTA: SAN ANDREAS (10 EURO). MET DE 7 EURO DIE IK OVERHEB, TRAKTEER IK MEZELF OP EEN SIXPACKJE JOPENBIER. DIE ZIJN IN DE AANBIEDING, DUS DAT KOMT GOED UIT. MAG IK EFFE VANGEN, GRADDUS?

# GAMES ONDER DE 10 EURO



- **Call of Duty: Infinite Warfare - Legacy Edition (Xbox One) – € 4,98 bij Intertoys –** Echt?! Ja ECHT! Zelfs voor CoD-haters een steal!
- **FIFA 18 - Ronaldo Edition (Xbox One) – € 8,29 bij Bol.com –** Met deze Ronaldo Edition hoef je geen extra FUT-pakketjes te kopen.
- **Quantum Break (Xbox One) – € 4,98 bij Game Mania –** Voor de prijs van twee biertjes haal je een supersfeervolle shooter in huis.
- **Syberia 3 (PS4) – € 8,99 in de PlayStation Store –** Het langverwachte vervolg op de cultklassiekers van Benoît Sokal.
- **Gears of War - Ultimate Edition (Xbox One) – € 4,98 bij Game Mania –** Mooie voorbereiding op deel 5, dat later dit jaar verschijnt.
- **Killzone: Shadow Fall (PS4) – € 9,99 bij Bol.com –** Nederlandse game voor een Hollands prijsje.
- **Star Wars: Battlefront II (Xbox One) – € 8,98 bij Intertoys –** Niet al je bespaarde centen alsnog aan lootboxes verknallen, hè?
- **Destiny 2 (PS4) – € 6,99 bij Allyourgames.nl –** Maakte de hype niet helemaal waar, maar kreeg gewoon een 90 van Wouter en Tjeerd.
- **Steep - Winter Games Edition (Xbox One) – € 5,99 bij Bol.com –** Je loopt in elk geval niet het risico op een gebroken poot.
- **For Honor (Xbox One) – € 3,98 bij Intertoys –** Pfff, voor die prijs kunnen ze hem net zo goed weggeven ...

# MIJN 60 EURO CHALLENGE



Goed, welke deals kies ik voor 60 euro? Allereerst ga ik voor **Kingdom Hearts III**. Ik wilde deze snoezige RPG eigenlijk al bij launch halen, maar met zo'n 50 uur aan gameplay had ik er simpelweg de tijd niet voor. Nu ben ik blij dat ik even heb gewacht.

Vervolgens gris ik voor **€ 19,98** de **Far Cry New Dawn Superbloom Edition** mee. Nadat ik de game had gepreviewd, ging de review helaas naar Wonderspons, dus deze is long overdue.

Ik heb nu € 44,96 uitgegeven.

Met de resterende 15 piek wil ik eigenlijk nog twee gamepies halen. Effe kijken ... Ja, toch de **CoD: Infinite Warfare - Legacy Edition**, met name voor de Modern Warfare-remaster. Ik heb het spel al op Platinum/1000GS op PS4 én Xbox 360, maar nu ga ik ook gewoon de volle bak punten scoren op Xbox One!

Mijn laatste aankoop is **Syberia 3**, want hoewel dit schilderachtige adventure niet bepaald fraaie cijfers scoort, ben ik benieuwd of een wansmaakman als ik er wel blij van word. En ... voor **8,99** kun je je moeilijk een buil vallen. Met nog 1,07 euro over zit er helaas geen zak M&M's meer in, maar met een beetje creatief winkelen heb ik BIJNA hetzelfde ... Game-ze! ✖

WITWASSEN, ZWENDEL, HACKEN EN DIEFSTAL

# Misdaad in de Game Industrie



**Een uitgebreide feature over criminaliteit én games. Dus niet ín games, want daar hebben we al honderden artikelen aan gewijd. In deze special belicht JJ de zwarte kant van de game-industrie. Ooo wat spannnunnnd!**

Misdaad en games, dat klinkt je vast bekend in de oren. Moord, diefstal, knokpartijen, hacken, slopen, heling, you name it, het zit in duizenden spellen. Games zijn er om je fantasie op te kunnen botvieren. En (het bestrijden van) de duistere kant van het leven heeft nu eenmaal meer aantrekkingskracht op veel gamers dan keurig binnen de lijntjes blijven.
Deze special gaat echter over de criminele kant van de game-industrie zelf. De rafelranden. En dan hebben we het niet over de hufterige lootboxes en microtransacties, de soms misdadig gemankeerde servers bij de launch van een game en de af en toe crimineel dure DLC's. Nee, we hebben het hier over échte misdaad. Want hoewel het overgrote deel van de mensen die hun geld in de industrie verdienen van goede wil is, hangen er ook veel louche types omheen. Mensen en organisaties die op kwaadaardige wijze willen profiteren van het vele geld dat omgaat in de populairste vorm van vrijetijdsbesteding van het moment.

In de game-industrie gaan miljarden om, dus vind je er per definitie ook een hoop foute gasten. Een kleine rondgang over het internet levert dan ook talloze geloofwaardige voorbeelden op van criminaliteit en games. Waarschuwing vooraf: als je in de bubbel wilt blijven dat het in de game-industrie 'all good' is, dan adviseer ik je niet verder te lezen. Die bubbel gaat namelijk behoorlijk lek ...

## DE MALAFIDE HANDEL IN (GESTOLEN) CODES

Je hebt er vast weleens van gehoord: de zogenaamde 'key resellers'. Het zoemt constant rond partijen als G2A en Kinguin, en doorgaans niet in positieve zin. Key resellers zijn websites waar gamers (tweedehands) codes voor games, lootboxes en skins kunnen kopen of verkopen aan derden, en dat tegen een prijs die ze zelf kunnen bepalen. Op zich niks mis mee, mits de verkopers oprechte gamers zijn die hun eigen code willen verpatsen van een game die ze niet spelen of dubbel hebben.
De key reseller-websites zijn populair. G2A en Kinguin willen weinig kwijt over hun omzet, maar bij de laatste partij is te zien dat ze 2 miljoen geregistreerde leden hebben. En als die nu allemaal één keer per jaar een spelletje kopen ...

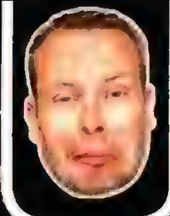


*Key reseller G2A doet er alles aan om je vertrouwen te winnen.*

Helaas zijn het niet alleen bonafide gamers die hun waar op deze sites uitstallen. Er komen ook veel foute gasten op af. Een beetje speurwerk toont aan dat sommige verkopers tientallen keys van dezelfde (doorgaans zeer populaire) games aanbieden. En ik geloof een hoop, maar niet dat je tientallen keren dezelfde game per abuis hebt gekocht of dat je van je tante veertig keer dezelfde code hebt gekregen. Dat zaakje stinkt dus.
Het kan dat iemand (vaak journalisten en pr-bureaus) een zwik promotiecodes 'misbruikt' en te koop aanbiedt, maar het merendeel van deze schimmige handel wordt bestierd door criminele organisaties (vaak uit Oost-Europa) die met behulp van gestolen creditcards codes kopen en deze vervolgens via een key reseller-site weer aanbieden. Dat is een simpele, relatief veilige en zeer doeltreffende manier om het geld van de gestolen creditcards wit te wassen. Volgens sommige journalisten loopt de omzet van deze malafide handel in de miljoenen dollars.
Als dergelijke misstanden vrij eenvoudig op te sporen zijn (kwestie van op de site kijken hoeveel codes een en dezelfde persoon aanbiedt), waarom doen websites daar dan niks tegen? Het antwoord is vrij simpel: omdat de key resellers er zelf ook veel geld mee verdienen. En ze kunnen zich vrij eenvoudig verschuilen achter het excuus dat zij aan een code niet kunnen zien of deze met een gestolen creditcard is gekocht of dat het een valide key betreft.
Een identieke reactie zie je bij online handelsplaatsen als eBay en Marktplaats: "Hoe kan ik nu weten of een aangeboden fiets gestolen is?" Het is dus aan justitie om dergelijke georganiseerde handel op dit soort sites op te sporen en te bestraffen. En dat gebeurt momenteel (nog) niet. Waarom, dat leg ik later in dit artikel uit.



*Kinguin heeft 2 miljoen geregistreerde leden. Als die nu allemaal één keer per jaar een spelletje kopen ...*



## DE ILLEGALE SKIN BUSINESS

Skins voor wapens in games als CS:GO of Team Fortress 2 zijn min of meer letterlijk goud waard. Volgens WAX, een internationaal financieel onderzoeksbureau, is de 'Gaming Skin Trading'-markt in 2022 goed voor een whopping 50 miljard dollar. En met zo veel geld in een bepaalde markt wéét je dat foute ratjes uit hun stinkende holletjes komen gekropen.
In het geval van de gameskins zijn het wederom vooral schimmige Oost-Europese organisaties die dit domein hebben geclaimd. Via obscure websites bieden ze gamers de kans om hun skins voor echt geld te kopen of te verkopen, of ze zetten goksites op waar met skins als inzet kan worden gegokt en met echt geld wordt uitbetaald (wat uiteraard tegen alle regels indruist). Daarnaast bieden bendes skins te koop aan die met gestolen creditcards zijn gekocht.
Opnieuw activiteiten die vooral zijn opgezet om zwart geld wit te wassen. En met succes, want als we de veiligheidsexperts mogen geloven belandt een flink deel van de miljardenomzet van de skin trading-markt in 'verkeerde handen'. Publishers proberen deze organisaties en hun sites uit alle macht te bestrijden. Valve stelde bijvoorbeeld in 2018 een regel in waardoor je skins na aankoop pas na zeven dagen weer mag verhandelen, en regelmatig worden goksites uit de lucht gehaald. Maar het is vooralsnog een druppel op de gloeiende plaat. Daarvoor zijn de organisaties vaak te goed verborgen en knijpt justitie in veel Oost-Europese landen iets te graag een corrupt oogje dicht, waardoor dit schimmige handeltje nog wel even zal floreren.



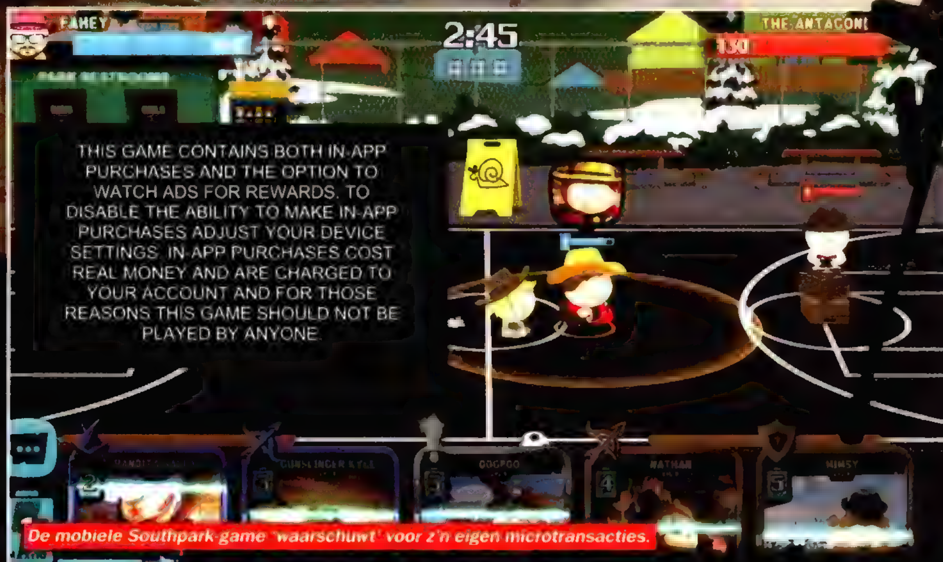
Skins voor wapens, zoals hier in CS:GO, kunnen heel veel geld waard zijn



Op tientallen sites kan met skins als inzet worden gegokt en wordt met echt geld uitbetaald.

## HACKERS IN DE WERELD VAN ONLINE GAMING

Volgens verschillende experts in de veiligheidswereld is de online-gamewereld – en dan met name de free-to-play-games met microtransacties – een snoepwinkel voor zogenaamde Black Hat-hackers (personen die hacken voor criminele doeleinden). Een aantal criminele organisaties is voortdurend op zoek naar exploits in websites en games, om via dat 'gat' accounts te hacken en te bemachtigen – met álle loot erin. Die verpatsen ze dan weer via (il)legale websites. Alle grote online games hebben ermee te maken. In 2013 wisten criminelen bijvoorbeeld tienduizenden accounts met alles erop en eraan bij League of Legends weg te kapen. En zo zijn er talloze voorbeelden. Om je enig idee te geven van de omvang van deze illegale business: onderzoek van Akamai, een aanbieder van servers, wees uit dat van de 55 miljard gesignaleerde cyber-aanvallen per jaar er 12 miljard(!) zijn gericht op de game-industrie.
De hackers gaan op twee manieren te werk. Zo kan de hacker het account van een gamer stelen en alle in-game items op schimmige sites verpatsen. Als de creditcard van de gamer gekoppeld is en niet bijtijds wordt geblokkeerd, kopen ze ook nog eens extra in-game content op kosten van het nietsvermoedende slachtoffer, dat ze dan eveneens weer aanbieden op vage sites.
De andere optie is dat ze het account van een gamer gijzelen en vervolgens losgeld vragen om de gijzeling op te heffen. Veel gamers, zeer gesteld op hun met veel grinden bij elkaar gespeelde loot, gaan op dit aanbod in. Vervolgens is het incasseren geblazen voor de ratjes. »



De mobiele Southpark-game 'waarschuwt' voor z'n eigen microtransacties.

## WAT DOET JUSTITIE?

Ik heb in dit artikel drie gevallen beschreven van illegale transacties waarmee hoogstwaarschijnlijk veel zwart geld wordt witgewassen. Als dat zo is – en nogmaals, daar lijkt het sterk op als we de artikelen en onderzoeken hierover mogen geloven – waarom treedt de politie dan niet op? Ik heb in elk geval nog geen serieuze, diepgravende acties gezien tegen criminele organisaties die het op de game-industrie hebben gemunt.

Volgens de Franse online veiligheidsspecialist en adviseur bij Europol Jean-Loup Richet is het antwoord hierop eenvoudig. “Er zijn veel gemakkelijker manieren om geld wit te wassen. Oké, witwassen via games is innovatief en het is paradoxaal genoeg ook nog best veilig, omdat er niet veel functionarissen zijn die deze gevallen onderzoeken. Maar zeer grote bedragen maak je er niet snel mee schoon.” Het gevolg is volgens Richet dat het vooral kleine criminele organisaties en losstaande figuren zijn die zich aan dit soort praktijken schuldig maken. “Misschien gaat het in z’n geheel om een aardige berg geld, maar de individuele operaties zijn klein. En daar gaat de politie dus niet al te veel tijd en energie in steken.”

Als de stelling van Richet klopt (en inderdaad: er zijn tot nu toe nauwelijks organisaties of individuen gepakt voor het witwassen van geld via games) zullen key resellers die op het randje opereren en schimmige websites waar je in-game objecten voor geld kunt verkopen voorlopig dus niet verdwijnen.

## OOK CHEATEN MAG NIET ...

Niantic, het bedrijf achter het megasuccesvolle Pokémon Go, liet in juni van dit jaar via de rechtbank een zogenaamd ‘cheat maker’-bedrijf, genaamd Global ++ sluiten omdat hun cheats ertoe leidden dat de spelervaring van games werden aangetast. En dat mag natuurlijk niet!




## DE HANDEL IN ILLEGALE GAMES

De hoogtijdagen van de handel in illegale games liggen wel een beetje achter ons, nu de beveiliging van consoles steeds beter wordt en online verkoop de rol van de winkel beetje bij beetje overneemt. Codes kun je namelijk lastig kopiëren (wel stelen, zie paragrafen over key resellers). Games kopiëren gebeurde vooral ten tijde van de PlayStation 1, 2 en 3, en op de pc was het destijds helemaal feest. Ook in Nederland was ooit sprake van serieuze handel in illegale games, met name op het schoolplein, in kleine shops en op rommelmarkten. Maar het betrof toch vooral huisvlijt: elke gamer kende wel iemand die een kopietje kon branden.

In Oost-Europa en Azië was het een ander verhaal. De handel in illegale games was in deze contreien zo groot en professioneel van opzet dat publishers hun games extreem afprijsden om überhaupt nog iets te kunnen verkopen. Zo zagen we in China ooit officiële games van EA en Ubisoft bij launch voor 1 euro LEGAAL in de winkel liggen. Zo loonde de misdaad ook nog eens voor de brave gamer.

In 2014 bedroeg de totale schade door illegale games 74 miljard dollar. Het merendeel daarvan kwam voor de rekening van Chinese handelaren en bittorrentsites. Wereldwijd werden er – zover dat meetbaar was – 2,5 miljard games gedownload. Vandaag de dag zijn die cijfers dus hoogstwaarschijnlijk sterk teruggelopen door de betere kopieerbescherming, maar nog altijd verdienen foute types aan de verkoop van illegale games. Zo werd er in juni van dit jaar door de douane van Hong Kong nog een flinke partij in China nagemaakte games onderschept.

ALLE BEGIN IS MOEILIJK

# QUAKECON EUROPE

**In Dallas, Texas vond dit jaar de 23ste QuakeCon plaats, een feestje dat ooit werd afgetrapt door Quake, maar dat later ook andere games van id Software en titels van ontwikkelaars onder Bethesda's vleugels zou omhelzen. Eind juli kreeg deze viering z'n eerste Europese editie in Londen. Onze excuus-Belg Raf, die iets te dicht bij het Tomorrowland-slagveld woont, zag een weekendje zonder basdreunen wel zitten.**

Dat liep dus niet helemaal zoals gepland. Niets mis met Tomorrowland, met festivals en zelfs niet met repetitieve basdreunen, maar daar in Londen, waar die eerste Europese editie van QuakeCon werd gehouden, klonk het niet minder, euh, bassig. Dat deze QuakeCon de ondertitel 'The Year of Doom' meekreeg, had daar zeker iets mee te maken. Hoewel sommige demonen uit de popcultuur nog wel 's durven te krijsen als een gecastreerde hardrockzanger, zijn de beestjes en de wapeneffecten uit Doom eerder afgemixt door het soort technici dat in ondergrondse Scandinavische muziekstudio's aan deathmetal-albums sleutelt. Kortom: bassen die ook zonder mdma voor een 'aparte tinteling' zorgen.

## IN TEXAS

Ik heb het geluk gehad de QuakeCon daar in Dallas, Texas twee keer te mogen bijwonen. Het is een feestje, of liever nog: een festival dat is opgetrokken rond drie pijlers. Ten eerste is het een soort mini-expo waar recente en soms ook enkele toekomstige games van id of Bethesda te spelen zijn. Zo stapte ik op zo'n QuakeCon voor de eerste keer Skyrim in en kan ik daar nu nóg kippenvel van krijgen.

Ten tweede is er de keynote speech, een soort persconferentie met achteraf panelgesprekken waarvoor ook fans zijn uitgenodigd. Hier zag ik ooit de legendarische John Carmack (tot zichtbaar ongemak van de Bethesda-jongens) haarfijn uitleggen hoe je de originele Rage (dat een maand of wat later zou verschijnen) kon 'breken'. Het derde ingrediënt is de BYOC, oftewel de Bring Your Own Computer, een hypersympathiek LAN-feestje waar spelers hun sufgepimpte custom-pc's showen en daarmee competities rond id-games uitvechten.

## GAMESCON EUROPA

De Europese editie, die in Londen debuteerde, moest het doen met de helft van die mix. Zo was er geen BYOC, werd de keynote vanuit Dallas gestreamd en hielden de organisatoren het bij een strakke selectie van duizend genodigden voor een event van één dag. Onder die fans kregen ze wel aanvragen vanuit 37 landen, dus aan internationale belangstelling geen gebrek.

De locatie was naar mijn mening een beetje aan de ruime kant voor een duizendkoppig publiek. Dat gaf enerzijds af en toe de indruk dat er juist minder belangstelling was dan verwacht. Anderzijds was het voor de aanwezigen wel aangenaam om niet over de koppen te moeten lopen of langer dan een kwartier te moeten wachten voordat ze een van de vele games daar konden uitproberen. Want het expo-luik van deze Europese QuakeCon was zonder enige twijfel aanzienlijker dan die in Dallas.

## ARCADEHAL DELUXE

De dag van het event volgde op de release van Wolfenstein: Youngblood, maar ik ging toch nog even met pervers plezier door dezelfde demo die ik op de E3 speelde. Met een Duitse concullega deze keer – altijd goed voor wat politiek hilarisch ongepast heen-en-weer gechat. De Rage 2-zone trok best wat spelers, maar die sloeg ik over. De VR-demo's van Skyrim, The Evil Within en co waren ook oud of nog ouder nieuws, maar voor wie ze nog nooit probeerde waarschijnlijk best aardig. Net als de stand met Blades, oftewel de mobile The Elder Scrolls. De boardgame van Fallout zag er dan weer wel gruwelijk cool uit.

Maar dit was The Year of Doom, en de mogelijkheid om alle Doom-games – van die eerste uit 1993 tot de reboot uit 2016 – te spelen, op de originele consoles, was om het in wetenschappelijke terminologie uit te drukken fucking awesome! Een nostalgietrip én een confronteren-



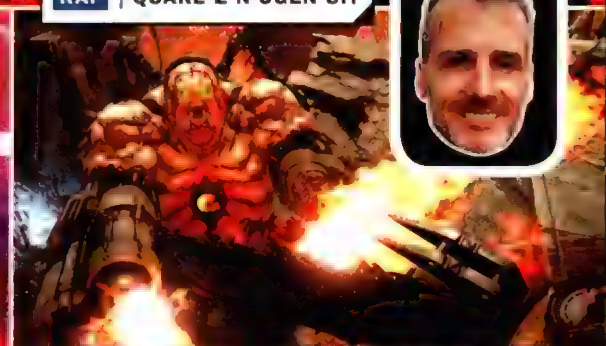














## BESTE QUAKECON-MOMENT

John Carmack tijdens zijn keynote speech in 2011: "Ze zeggen weleens dat games maken geen rocket science is. Nou, ik maak videogames voor mijn geld en ik bouw NASA-gecertifieerde raketten als hobby ... en videogames maken is verdomd veel moeilijker!"

de reminder van hoe genadeloos ver die games je toen terug in het level stuurden als je neerging. Dat de eerste drie Dooms vanaf die QuakeCon ook nog eens gebundeld uitgebracht werden voor PS4, Xbox One, Switch én mobile, was voor mij een van de tofste primeurs van het hele festival.

## DOOM ETERNAL

Doom Eternal, de enige game die nog niet uit is, kreeg op de expo-vloer veel aandacht. Er was ons een hands-on beloofd en daar keek ik na die eerste op de E3 met enige opwinding naar uit. Dat bleek echter precies dezelfde te zijn als op de E3, wat dan weer een gevoelig dip in de enthousiasmegrafiek opleverde. Maar ach, makkelijk zat om die weer full erect te krijgen na een paar minuten hard gaan op een orgie van bloed, demonen, explosies en kettingzagen.

Ik vond de demo ook deze keer weer wat te platform-heavy, met te veel irritante double jump-double dash-combo's in omgevingspuzzels die vooral als 'adempauzes' ingelast leken tussen de gestoord kinetische combat-scènes. Tegelijkertijd kan het geen kwaad dat je de extreme mobiliteit van je slayer blind in de vingers krijgt. Immers, in die combat geldt meer dan ooit: stilstaan is doodgaan.

Over de intense spektakelwaarde van die combat in Doom Eternal hoeven we niemand meer tekst en uitleg te geven. Al blijf ik het systeem waarmee je door agressieve acties resources als gezondheid, pantser en munitie uit je vijanden stompt, brandt of zaagt een fantastische feature vinden.

## SLAYER VS. DEMON+DEMON

Naast de aankondiging van genoemde Doom + Doom II + Doom III-pretpakket scoorde de keynote voor mij nog op een ander boeiend punt. Ze vertelden namelijk meer over de Battle Mode van Doom Eternal. Een intense, compacte Doom-kick waarin een speler het als de slayer opneemt tegen twee demon-spelers op kleine, speciaal daarvoor ontworpen maps. Die demon-spelers krijgen de keuze uit vijf klassen. Zo is er de Revenant, die met zijn jetpack en raketwerpers verrekte mobiel is. Daarnaast is er de Pain Elemental, die kan vliegen, over een schild beschikt en weleens een van de moeilijkste doelwitten voor een slayer zou kunnen zijn. De Mancubus is dan weer een kogelsponstank met vlammenwerpers, kanonnen en tactisch inzetbare rookbommen. De twee andere klassen bij release zijn de Archvile en de Marauder. Die kunnen beide boobytraps en kanonnenvoer-demonen spawnen, bijvoorbeeld bij de twee portals op elke map, waar alleen de Slayer doorheen kan.

## THE META BIG WITH THIS ONE IS

Hoe meer de ontwikkelaar ons over die Battle Mode vertelde, hoe dieper die leek, met een onverwacht robuuste meta. In een 1vs1-scenario tussen een slayer en een demon zou die eerste altijd moeten winnen. Het is de complementaire combo-power van twee demons die hen het overwicht moeten geven. Demonen spawnen betekent echter ook de slayer van potentiële resources voorzien, dus dat is iets om af te wegen. Daarbovenop is er nog een mechanisme waarmee de demon-spelers dat resource-oogsten van de slayer tijdelijk kunnen saboteren. Gaat een van de demons neer, dan heeft de slayer 20 seconden om de andere te grazen te nemen en zo de ronde te winnen. Slaagt hij daar niet in, dan komt die eerste demon terug de arena in, al is dat nu met halve health.

Ook meta: de winnaar van de vorige ronde krijgt in de volgende een krachtige bonus. Voor de slayer kan dat een BFG (Big Fucking Gun) zijn, de Demon-spelers kunnen onder meer de Baron of Hell spawnen. Verwacht, maar hier officieel bevestigd: na release wordt het rooster van speelbare demons uitgebreid.

## DE TOEKOMST VOOR QUAKECON EUROPE?

Er viel uiteindelijk weinig nieuws te graaien, duizend bezoekers (hoe snel die toegangstickets ook uitverkochten) blijft ietwat aan de magere kant en een QuakeCon zonder de charme en opwinding van een BYOC maakten deze Europese editie eerder het neefje dan het kleine broertje van wat er jaarlijks in Texas te genieten valt. Aan de andere kant getuigt zo'n strak en bescheiden gehouden aanpak van gezond verstand, zag het feestje daar in Londen er op geen enkel vlak kneuterig uit en kon iedereen alles spelen wat ie wilde. Groeipotentieel? Ab-so-fucking-lutely! We zijn er volgend jaar graag weer bij. Hopelijk met iets meer nieuwe titels *kuch*nieuweElderScrolls*kuch* én dat LAN-feestje graag. ✖












## DE VIS WORDT DUUR BETAALD

# CAPTAIN CAT

**Vissen en varen zijn twee van mijn favoriete hobby's. Het is dat Captain Cat geen boeken leest en veel sport op tv kijkt, anders had het zomaar mijn alter ego kunnen zijn ...**



*Captain Cat komt uit een echte vissersfamilie. Uit Katwijk natuurlijk.*

Captain Cat gooit voordat elk level begint het anker uit zijn bootje, maar dat doet ie niet om met een Fristi en een goed boek relaxed in z'n dekchair te gaan liggen. Nee, dat anker moet hij met uiterste precisie naar de oceaanbodem loodsen, waar een dikke vis moet worden geraakt. Onderweg moet hij dat anker langs allerlei obstakels, roofvissen, touwbijtende zee-egels, stromingen en zwarte gaten zien te loodsen, en dat is nog best een pittig klusje.

## Correct

Wat mij wel een beetje tegenvalt van dit stoere kapiteintje, is dat als de vis uiteindelijk gevangen is en aan boord wordt getakeld, hij verlekkerd met vork en mes klaarstaat voor een maaltje ... maar als het level vervolgens sluit, de vis weer wordt teruggegooid in de oceaan. Lekker politiek correct, hoor ...

Nou gooi ik zelf ook altijd mijn vissen terug, maar dat is vooral omdat witvisjes en brasems niet te vreten zijn. Als er in het watertje achter mijn huis (je weet wel, daar waar ook mijn sloepje aan mijn eigen steiger ligt) zalm, makreel en kibbeling had gezwommen, was het een ander verhaal geweest.

## Snoekbaars



Over verhaal gesproken ... Als tienjarig jochie viste ik ook al, maar ving ik nooit iets groter dan 20 centimeter. Op zekere dag vertelde ik mijn moeder dat ik het weleens wilde proberen bij de sluis, 'want daar zaten enorme snoekbaarzen'. Mijn moeder wist heus wel dat ik met mijn miezerige hengeltje en dito skills echt geen serieuze roofvis als een snoekbaars zou vangen, dus stelde zij lachend voor dat als ik thuiskwam met een snoekbaars, zij de vis wel klaar zou maken om 's avonds op te eten.

## Uit de fuik

Na een paar uur vissen bij de sluis had ik, zoals gebruikelijk, slechts een paar kleine witvisjes aan de haak geslagen. Maar vlak naast me zat een échte visser, en ik vertelde aan die man dat ik het zo jammer vond dat ik geen snoekbaars had gevangen omdat mijn moeder die anders klaar zou maken voor het avondeten. Waarop de man zijn leefnet uit het water haalde, een spartelende snoekbaars in een plastic zak stopte en aan mij overhandigde ... 'met de groeten aan je moeder'.

## Met aardappels en sla

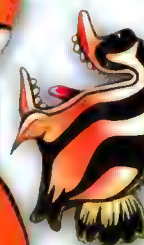


Ik fietste zo snel als ik kon naar huis en overhandigde triomfantelijk de plastic zak met de enorme roofvis aan mijn ma, en sprak stoer: "Doe maar gebakken, met gekookte aardappels en sla." Mijn moeder trok wit weg. Zo'n levende snoekbaars doden en schoonmaken zag ze totaal niet zitten, en ze had 't ook alleen maar gezegd omdat ze zeker wist dat ik toch niks eetbaars zou vangen.

Ik kreeg een beetje medelijden met haar (en had ook helemaal geen trek in die gemeen ogende vis), dus vertelde ik het eerlijke verhaal van de visser met z'n leefnet en bood aan de vis weer terug te zetten.

Nu denk je misschien: die vis was na een fietstocht (van zeker 10 minuten) en een uitgebreid gesprek in de keuken toch allang dood? Nee dus. Ik ben vanuit de keuken met de vis in de plastic tas naar een meertje vlak bij mijn ouderlijk huis gerend en heb 'm in het water gelegd. En geloof 't of niet; na een seconde of tien klapte de snoekbaars met z'n staart en schoot ie als een speer de diepte in!

## Z'n geld waard?



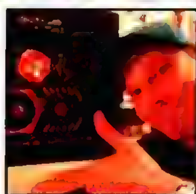
Nog steeds vis ik graag en ik ben er inmiddels een stuk meer bedreven in. Ook met het anker van Captain Cat kon ik na een uurtje aardig overweg, en ik moet eerlijk toegeven dat ik me best heb vermaakt met dit behendigheidsspelletje. Maar of het die zeven euro waard is? Tja, Kniertje sprak ooit in het klassieke toneelstuk *Op hoop van zegen* de gevleugelde woorden: "De vis wordt duur betaald." En zo is het maar net. ✖



*Weet je wat Captain Cat het liefst vangt? Een nat poesje.*

# FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



**In de HardwareHoek van deze maand gaan twee dikke gamelaptops head-to-head om te zien welke fabrikant de beste hardware biedt. Is het MSI met de GE65 Raider, of toch de ROG G703XR van ASUS?**



MSI

## GE65 RAIDER

**MSI MAAKT AL JAREN DIKKE GAMELAPTOPS, MAAR JE ZIET DUIDELIJK DAT DE FABRIKANT OOK STEEDS MEER AANDACHT BESTEEDT AAN HET UITERLIJK VAN ZIJN PRODUCTEN. DAAR IS DEZE RAIDER EEN MOOI VOORBEELD VAN.**



Tot voor kort moesten alle gamelaptops er zo schreeuwerig mogelijk uitzien, met felle kleuren en talloze ledjes, maar de GE65 Raider gaat gelukkig meer voor een strakke look en een stijlvolle (donkergrijze) finish. Niettemin heeft-ie nog wel een RGB-toetsenbord dat per toets is in te stellen.

Wat ook meteen opvalt zijn de dunne randen rond het beeldscherm. Hierdoor is de case wat kleiner geworden, zonder dat je inlevert op het 15,6inch-scherm, terwijl de algehele look van de laptop hierdoor meer high-end is. De GE65 Raider is een prachtig afgewerkt apparaat, zeker voor MSI-begrippen.

Het belangrijkst is natuurlijk de hardware, en met de GE65 Raider kun je het zo gek maken als je zelf wil en je portemonnee het toelaat. Check voor de dikste versie de spekkies hiernaast maar. Die hardware lijkt misschien een beetje overkill voor een 1080p-scherm, maar dat heb je wel degelijk nodig om het maximale uit het 240Hz-beeldscherm te halen. Deze laptop is dan ook duidelijk gericht op de gamer die zijn games op hoog niveau speelt en baat heeft bij die gigantisch hoge refreshrate. Je kunt de laptop overigens ook krijgen met iets minder dikke hardware, zoals een 144Hz-scherm, een RTX 2060-kaart en een i7-processor.

**PRIJZEN VANAF € 1699,-**

**SPEKKIES MSI GE65 RAIDER**
- Scherm: 15,6 inch, 1080p IPS, 240 Hz
- Cpu: 9th gen Intel Core i9
- Gpu: Nvidia RTX 2070 (8 GB)
- Ram: 64 GB DDR4 2666 Mhz

ASUS

## ROG G703GXR

**DE MSI GAAT HEAD-TO-HEAD MET ZIJN GROOTSTE CONCURRENT, DEZE ROG G703GXR VAN ASUS. BEIDE LAPTOPS ZITTEN IN HET TOPSEGMENT EN ALS WE PUUR NAAR DE SPECS KIJKEN, GAAT DE ASUS-LAPTOP ZELFS NOG OVER DE MSI HEEN.**




Nooit gedacht dat ik dit zou zeggen, maar wat design betreft is de GE65 Raider van MSI duidelijk de winnaar. De ASUS oogt toch een beetje lomp; het beeldscherm is met 17,3 inch een tikkie groter dan dat van de MSI, maar ook de randen rond het scherm zijn een stuk breder en het design en de plaatsing van het scharnier voor het beeldscherm zal niet ieders kopje thee zijn. De finish is grotendeels hetzelfde, maar de ASUS-laptop oogt al met al dus een stuk lomper. Dit design zorgt er echter wel voor dat er ruimte is voor alle aansluitingen aan de achterkant van de laptop in plaats van aan de zijkant. Erg fijn als je de laptop vaak als desktop op je bureau gebruikt.

Wat specs betreft liggen de laptops redelijk dicht bij elkaar, met het verschil dat je met de ASUS-laptop nog een stapje omhoog kan naar de RTX 2080, maar het beeldscherm van de MSI heeft een nog hogere refreshrate. Het is wel jammer dat de ASUS niet ook een 240Hz-beeldscherm heeft, want met een RTX 2080 had dat geen probleem moeten zijn. Nu is het wel erg gemakkelijk om het maximale uit het scherm te halen, met vaak nog flink wat speling, een beetje afhankelijk van welke game je speelt. 17,3 inch is dan wel weer fijner voor games dan een 15,6 inch, maar daar betaal je uiteraard wel de hoofdprijs voor.

Beide laptops zijn top – het is maar net waar je voorkeur ligt. ✖

**PRIJS: € 3599,-**
(dikste versie, de rest n.n.b.)

**SPEKKIES ASUS ROG G703GXR**
- Scherm: 17,3 inch, 1080p IPS, 144 Hz
- Cpu: 9th gen Intel Core i9
- Gpu: Nvidia RTX 2080 (8 GB)
- Ram: 64 GB DDR4 2666 Mhz






REVIEW

# OCULUS RIFT S

**Ik ben nog steeds onder de indruk van de stap die de Oculus Quest destijds maakte ten opzichte van de Oculus Rift. Helaas voelt de Rift S dan toch weer een beetje aan als een stap terug.**

De Rift S is niet zozeer de opvolger, maar meer een upgrade van de Rift, met wat nieuwe technische snufjes om de ervaring aangenamer te maken. Zo heeft het scherm een hogere resolutie en worden er betere lenzen gebruikt.
Maar het grootste verschil met de oude Rift is de manier waarop tracking werkt. Net als bij de Quest heb je met de Rift S geen externe camera's meer nodig om de headset en controllers te tracken, aangezien dat wordt verzorgd door de headset zelf. Wat dat betreft is de gebruiksvriendelijkheid een stuk beter dan bij de oude Rift, maar de Rift S is nog steeds geen VR-headset die je – zoals de Quest – gemakkelijk overal mee naartoe kunt nemen ...

## Downgrade

Met de Rift S zit je nog steeds vast aan een dikke game-pc, en dat heeft zo z'n voor- en z'n nadelen. Het overduidelijke nadeel is dat je niet alleen een game-pc nódig hebt, maar er ook letterlijk aan vastzit met een kabel. Omdat ik zelf al een tijd de Quest gebruik, waarin ik vrij ben om me te bewegen zonder me zorgen te maken over kabels, voelt de Rift S aan als een downgrade. Het breekt de illusie, zeker nu ik weet hoe het is om VR draadloos te ervaren.
Aan de andere kant is het nu een game-pc die de content aanstuurt in plaats van een vrij simpele mobiele chip in de Quest, en dat verschil is toch wel aanzienlijk. Met de Rift S kun je de zwaarste VR-games draaien, in tegenstelling tot de simpele games dan wel uitgeklede versies van Rift-games op de Quest. Denk niet dat je bijvoorbeeld Project Cars op de Quest kunt spelen, maar op de Rift S ziet zo'n game er beter uit dan ooit!

## Speelgoedachtig

Door de hogere resolutie van de Rift S is tekst bijvoorbeeld veel beter leesbaar dan op de oude Rift, en ook details in de verte zijn een stuk scherper. Begrijp me niet verkeerd, dat verdraaide screendoor-effect is nog steeds een ding, maar het is bij de Rift S absoluut een stuk minder storend dan het ooit was. Het beeld is ook wat feller geworden, waardoor je beter kunt zien in donkere games en highlights authentieker overkomen.
Hoewel ik niet per se een fan ben van de plastic finish van de Rift S (het voelt goedkoop en speelgoedachtig aan), is het gebruikte materiaal minder zwaar, waardoor het draagcomfort omhoog is gegaan. Je hebt toch best een flinke unit op je harses, maar daar merk je dus weinig van.

## Vooruitstrevender

De Rift S is – misschien op het design na – op alle fronten beter dan de oude Rift en is zodoende een waardige vervanger. Als je van plan bent een Rift te kopen, zou ik zeker voor de Rift S gaan, maar het is niet zo'n grote stap dat ook huidige Rift-bezitters de Rift S moeten gaan halen. De Quest voelt wat dat betreft veel vooruitstrevender aan dan de Rift S.
Maar het is eigenlijk maar net wat je wil. Denk je er niet aan om een game-pc te kopen en wil je dat VR zo laagdrempelig is als het maar kan, en wil je het overal mee naartoe nemen? Dan moet je sowieso voor de Quest gaan. Heb je een vette game-pc staan, een gameroom met wat ruimte, en wil je de beste VR-ervaring die er te vinden is? Tja, dan moet je de Rift S hebben.



REVIEW

# WOLFENSTEIN: CYBERPILOT

**Al op de E3 van 2018 speelde ik een demo van deze Wolfenstein VR-ervaring, waarin ik plaatsnam in een mech en heerlijk hersenloos nazi's met de grond gelijkmaakte. Vermakelijk, maar niet erg boeiend. Net als de hele game, zo blijkt.**

Wolfenstein: Cyberpilot speelt zich af in Parijs, rond 1980. Je speelt een hacker die is ingehuurd door de resistance. Met jouw skills kun je namelijk machines van de nazi's hacken om vervolgens zelf te gebruiken! Zo kun je een Panzerhund of een drone besturen, of plaatsnemen in een zogenaamde Citadel, de mech die ik al had gezien in de demo.

In de Panzerhund kun je nazi's chargen en bashen, of in de fik steken met je fire breath. Met de drone kan je stealth kills maken en terminals hacken. Met de Citadel ben je oppermachtig en heb je een gigantisch machinegeweer in je ene en een rocket launcher in je andere hand. Met deze mech kun je dus flinke chaos veroorzaken en hij is dan ook het leukst om mee te spelen.



De mech laat zich bovendien prima besturen, maar de Panzerhund is wat onhandiger en de drone is serieus alleen geschikt voor experts die al honderden uren in VR hebben doorgebracht. Met andere woorden: daar word je kostmisselijk van!



## Uitgebouwde demo

Het probleem is alleen dat de gameplay helemaal niet zo boeiend is. De game duurt maar twee uurtjes, en dan nog verveelde ik me al voordat ik het einde had bereikt. Het is op geen moment uitdagend of spannend, er zit totaal geen diepgang in en het geheel is eigenlijk meer een uitgebouwde demo dan echt een game.

De hele Wolfenstein-sfeer is ver te zoeken, en het komt niet eens in de buurt van de andere Wolfenstein-games van de afgelopen jaren. Het is als hardcore fan hooguit geinig om één keer te spelen, maar dan ben je er ook wel klaar mee.

**SCORE:**



**KOTSGEHALTE:**



**KOTSGEHALTE DRONE:**



REVIEW

# DEFECTOR



**Blood & Truth is een van de leukste VR-games die ik tot nu toe heb gespeeld, en ik was dan ook benieuwd naar Defector, een game in hetzelfde genre die minstens zo cool leek te worden.**

In Defector ben je een geheim agent voor The Agency en probeer je, zoals dat hoort als secret agent, de wereld te redden van de bad guy. Je character wordt ondervraagd door The Agency over wat er precies is gebeurd tijdens je missie en door middel van flashbacks speel je de scènes na waar je character over vertelt. Yup, exact zoals in Blood & Truth.

In de eerste flashback probeer je een gekaapt vliegtuig te overmeesteren, maar uiteraard gaat dat totaal niet volgens plan en rij je uiteindelijk met een auto uit het neerstortende vliegtuig, om op wonderbaarlijke wijze weer in een ander vliegtuig terecht te komen. Ook daar gaat het volledig mis, en zo zit je in een megavette achtbaan vol actie en spektakel, die het niveau van Blood & Truth zeker haalt. Wauw, als dit de hele tijd zo doorgaat is het een meesterlijke game, denk je dan.



## Inkakker

Daarna volgen er nog vier levels, maar helaas kakt de game behoorlijk in. Zo episch als het eerste level wordt het nooit meer. Superjammer, want door het begin van de game ben je waanzinnig enthousiast geworden en zit je tevergeefs te wachten op meer van dan soort spectaculaire scènes.

Nog steeds best leuk om te spelen, maar uiteindelijk lang niet zo vet als Blood & Truth. ✖

**SCORE:**



**KOTSGEHALTE:**



# REVIEWS

"Remember girls", krijgen Jessica en Sophia aan het begin van Youngblood mee, "you're the daughters of the man that killed Adolf fucking Hitler!" Yep, de Blaszkowicz-familienaam zorgt voor een bepaald verwachtingspatroon. Graddus vraagt zich af of de tweeling in staat is in de voetsporen van hun beroemde vader te treden.

## ZO VADER, ZO DOCHTERS?

# WOLFENSTEIN:


YOUNGBLOOD



*Als de Duitsers de oorlog hadden gewonnen, waren we nu lid van de Verenigde Nazi's.*

REVIEW

PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

O Parijs, wat hebben die verdomde nazi's met je gedaan? De op één na mooiste stad ter wereld (nothing beats Amsterdam, baby!) is in Wolfenstein: Youngblood onherkenbaar verminkt, met op elke straathoek een betonnen controlepost, stalen geschutskoepel of ander grimmig moffenbouwwerk. Zelfs de Eiffeltoren is in een soort ijzeren condoom verpakt.
Zo zie je maar weer: niet elke vorm van 'vooruitgang' is positief. Soms kun je dingen maar beter gewoon bij het oude laten – iets wat helaas ook voor veel zaken in dit nieuwe deel van Wolfenstein geldt.

## Eéndimensionaal

Nee, ik heb het niet over het feit dat Youngblood ineens om co-op draait. Alles is prima in je eentje speelbaar, waarbij de AI de rol van Jessica of Sophia (Jess en Soph voor intimi) overneemt. Soms zit je te vloeken omdat je CPU-maatje nét te lang treuzelt om je te healen, maar over het algemeen is het een bijzonder bekwame gevechtspartner, en sowieso een stuk consistenter dan een mens.

Mijn grootste teleurstelling is het verhaal. Kijk, de reden waarom The New Order en The New Colossus hoog op mijn lijstje favoriete schiettenten van deze generatie staan, is dat ze je meenemen op een episch verhaal over vriendschap, wraak en de vraag wat mensen onderscheidt van monsters. In Youngblood zien we daar niets van terug. B.J.'s vermissing is een toffe premisse en Jess en Soph zijn leuke, quirky tienermeiden, maar de rest van het script/de cast zijn instantly forgettable. De beste vriendin van de tweeling, Abby (de dochter van Grace Walker, zelf inmiddels FBI-directrice), is een perfect voorbeeld: ik heb zelden zo'n ééndimensionaal 'hacker-chick'-personage gezien. Het contrast met Super Spesh, Max Hass en de rest van de bonte Kreisaubende is echt enorm. Youngblood heeft zelfs geen iconische bad guy à la Frau Engel!

## De rem erop?

Eigenlijk voelt alles als een stap terug ten opzichte van de voorgaande Wolfensteins. Neem de keuze tussen stealthy of guns blazing. Die eerste optie is in Youngblood nog wel aanwezig maar werkt niet goed, en niet alleen wanneer je co-opmaatje als een gek vooruit rent. Ook toen ik met de AI als co-opper speelde, verzand-de elke confrontatie vroeg of laat in een scène uit een John Woo-film. Wat op zich niet erg is, want Wolfenstein heeft über-brute gunplay, right? Nou, in Youngblood lijkt de rem erop te zitten. Ik weet niet wat MachineGames en Arkane Studios met de wapens hebben gedaan, maar dit zijn niet de Shockhammer en Sturmgewehr zoals ik ze ken. Het knalt nog steeds lekkerder dan ongeveer 86 procent van de concurrentie, maar waar

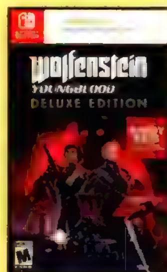


**weetje • weetje**

*Neu-Paris bestaat uit elf districten, waaronder drie met een zogenaamde 'Brother'-toren die je allemaal moet uitschakelen om de game uit te spelen. Je basis bevindt zich in de Catacomben, waarvandaan je via het metrostelsel andere districten bereikt.*

## HOE WERKT CO-OP?

**Dé grote vernieuwing in Wolfenstein: Youngblood is natuurlijk co-op, al is het spel voor solo-soldaten ook prima speelbaar. Maar hoe werkt die shit nou precies?**
**Nou, offline splitscreen kun je vergeten. Ik had nog hoop dat ik samen met mijn vriendin nazi's kon blaffen en dat zij er ook wat over zou zeggen voor deze review, maar helaas voor mij (en gelukkig voor haar; ze háát het als ik haar dwing om mee te gamen) zit couch co-oppen er simpelweg niet in.**
**Online kun je natuurlijk met iedereen spelen die de game ook heeft. Ben je echter van plan om met vrienden te co-oppen, dan is de 10 euro duurdere Deluxe Edition misschien een betere deal. Daarmee krijg je namelijk toegang tot de Buddy Pass, waarmee iemand zónder de game ook gewoon mee kan spelen. Nice!**












*Voor zulke grijpers hoef je niet bang te zijn; die laten altijd net op 't laatste moment weer los.*

Wolfenstein eerst Premium Brazzers-gunporn was, is het nu meer een gratis X-Hamster-filmpje.

Misschien komt het doordat elke vijand een bepaald level heeft. Is jouw eigen level een stuk lager, dan kun je knallen tot je een ons weegt: de vijand blijft staan. Dit is stiekem een artificiële manier om te zorgen dat je eerst genoeg zijmissies en opdrachten van je eigen niveau doet voordat je aan de hoofdmissies – het uitschakelen van de drie enorme 'Brother'-torens – begint. Prima, al blijft het weird als een vijand te sterk is omdat hij '21' boven z'n hoofd heeft staan, terwijl je zijn identiek ogende collega met '17' vlak daarvoor een pak rammel hebt gegeven.

## Wacky paintjob

Ook storend: er hangt een soort grainy VHS-filter over de game waarvan ik niet weet of het een bewuste '80's-vibe' designkeuze is of dat ze te lui waren om alles hi-res te maken. Het oogt in elk geval alsof er een vette vingerafdruk op je telefooncamera zit. Sowieso voelt Youngblood rushy afgewerkt. Als ik op een computerscherm schiet met een shotgun verwacht ik op z'n minst een paar barsten, maar in deze game gebeurt er NIETS. Vreemd, want voorgaande delen waren technisch gezien juist bijzonder triple-A.

Waar ik wél over te spreken ben, is het nieuwe RPG-sausje. Jess en Soph hebben een shitload aan unlockable perks en upgrades tot hun beschikking, en ook je arsenaal kun je met de overal verspreide in-game muntjes (of echt geld – zie Weetje) volledig naar eigen smaak aanpassen. Een extra viziertje hier, een silencer daar en natuurlijk een nieuwe wacky paintjob!




**"Het oogt in elk geval allemaal alsof er een vette vingerafdruk op je telefooncamera zit ..."**

Het geeft je echt reden om alle hoekjes en gangetjes van Neu-Paris af te struinen, iets waar je wel effe zoet mee bent. De stad zit qua opbouw zeer vernuftig in elkaar, Metroidvaniaans bijna, waarbij je sommige plekken alleen met bepaalde perks/wapens binnenkomt. Sowieso is een Europese stad als setting tof; dat eeuwige New York heb ik inmiddels wel gezien.

## Door de mand

En zo zat ik stiekem toch wel weer te genieten van de ruim 20 uur die ik met Wolfenstein: Youngblood doorbracht, al zijn de echte hoogtepunten schaars. Weet je waar je het nog het best mee kunt vergelijken? Met het jagen op über-commanders via de Enigma Machine in The New Colossus. Je doet telkens dezelfde omgevingen aan die toch nét iets anders in elkaar zitten, waarbij er nauwelijks sprake is van een verbindend narratief.

Op de keper beschouwd stelt Wolfenstein: Youngblood dus teleur. Het is een vermakelijk shootertje met een paar sterke momenten, maar als ik het met datzelfde The New Colossus vergelijk (die van mij anderhalf jaar geleden een 92 kreeg) valt het toch behoorlijk door de mand. Het verhaal is zwak, de gunplay vlak en de afwerking brak. Kak!

**weetje • weetje**

***De wereld van Wolfenstein: Youngblood is bezaaid met zilveren muntjes waarmee je je wapens van een extra groot magazijn of nieuw likje verf voorziet. Je kunt echter ook goudstaven kopen met écht geld, al zijn daar alleen cosmetische items mee te krijgen. Geen pay-to-win, dus.***




**SCORE 71**

Wolfenstein: Youngblood geeft me een dubbel gevoel. Aan de ene kant is het een vermakelijke (co-op) shooter met geinige RPG-elementen en een zacht prijsje. Aan de andere kant verwacht ik na The New Order en The New Colossus simpelweg meer, zeker op verhaaltechnisch vlak.

GRADDUS



**Oké, voor drie tientjes krijg je heel wat content waar je zo 25 uurtjes mee zoet bent.**

**25 UREN**




**BASICS**

FIRST-PERSON SHOOTER
MACHINEGAMES + ARKANE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS
1-2 SPELERS
OUT NOW

PS4 | SWITCH | REV

# MINECRAFT + JRPG = DRAGON QUEST BUILDERS

# DRAGON QUEST BUI

GOLD AWARD

**Het is en blijft een gek idee om een Japanse RPG te combineren met een game waarin je zelf content moet bouwen, maar het werkte in de eerste Dragon Quest Builders uitstekend. Florian checkt of deel 2 net zo briljant is.**

*Die is al helemaal klaar voor het bedrijfsleven.*

Dragon Quest Builders was voor mij dé verrassing van 2016. Ik ben al jaren fan van de Dragon Quest-games, maar niet zozeer van games waarin ik zelf dingen moet bouwen. Door het eerste deel ben ik echter tot de conclusie gekomen dat er een groot verschil is tussen creatief zijn en helemáál zelf iets ontwerpen en bouwen, en een game die je aan het handje neemt en je opdraagt wat je gaat bouwen. Dat principe is in Dragon Quest Builders 2 geperfectioneerd.

## Slechterik

De opzet is grotendeels vergelijkbaar met die van het eerste deel, waarin jij als speler als enige in de wereld kunt bouwen. Jij bent de Builder en moet ervoor zorgen dat de wereld opnieuw wordt opgebouwd nadat een of andere bad guy voor een spoor van dood en verderf heeft gezorgd. De grap is dat die slechterik er met een truc voor heeft gezorgd dat het lijkt dat juist de Builders het onheil hebben veroorzaakt, dus aan jou de taak om de bewoners te overtuigen van je onschuld door allerlei nieuwe constructies te plaatsen.



**weetje • weetje**

*Er is voor de PS4 en Switch een demo beschikbaar van Dragon Quest Builders 2. In de demo speel je het eerste stuk inclusief tutorial, en als je de game leuk vindt, kun je de save-data van de demo overzetten naar de volledige versie!*

Net als in het eerste deel is het verhaal dunnetjes, zeker voor een Dragon Quest-game, maar storend is dat niet, want je moet de focus tijdens het spelen lekker leggen op wat je moet bouwen. Het opnieuw opbouwen van de verschillende werelden die je bezoekt is de hoofdattractie en alles eromheen is vooral aanwezig om het smeuïg te maken.

## Grondstoffen

Je spoelt met je character aan het begin van de game aan op een eiland, dat later je main hub blijkt te zijn. Het doel is om dit eiland in te richten met nieuwe creaties; maar om iets te bouwen heb je grondstoffen nodig, zoals hout, ijzer, staal en goud. Probleem is dat er op het grote eiland maar weinig grondstoffen te vinden zijn, dus zul je naar andere eilanden moeten afreizen.

Elk eiland heeft een eigen verhaaltje met bewoners, en zo begin je eigenlijk steeds opnieuw met het opbouwen van de verschillende gebieden die je bezoekt, terwijl je de gevonden grondstoffen meeneemt naar je eigen eiland. Hoe meer plekken je bezoekt en opnieuw opbouwt, hoe meer je uiteindelijk op je eigen eiland kunt bouwen.




## Malroth

In Dragon Quest Builders 2 sta je er niet alleen voor, want je spoelt samen met een NPC genaamd Malroth aan op je eiland. Malroth volgt je overal waar je naartoe gaat en helpt je met het verslaan van vijanden. Daarnaast helpt hij je automatisch met het verzamelen van grondstoffen. Als je bijvoorbeeld in een boom gaat staan hakken, doet Malroth gezellig met je mee, waardoor het verzamelen nu praktisch twee keer zo snel gaat als in het eerste deel.

Vanaf het begin van de game weet je eigenlijk wel dat Mal-

# LDERS 2

roth niet deugt, hoewel hij vriendelijk is en je met alles helpt. Al snel kom je er echter achter dat Malroth eigenlijk het tegenovergestelde is van de Builder, en uiteraard zal dat later in de game botsen. Je voelt hem van mijlenver aankomen, maar de uitwerking is uiteindelijk toch verrassend. Erg leuk verzonnen!

## Minecraft

Vroeger, toen ik me als klein ventje thuis verveelde, zei mijn moeder altijd: "Waarom ga je niet met je Lego spelen?" Ze snapte niet dat ik doelloos bouwen totaal niet boeiend vind. Aan de andere kant: geef me een nieuwe doos Lego met stappenplan en ik ging helemaal los. Hetzelfde principe heb ik met Minecraft. Ik vind het niet boeiend omdat er niet echt een doel is. Dit is precies waarom ik zo kan genieten van Dragon Quest Builders 2. De game spoort je namelijk wel aan om dingen te bouwen, en als je wil kan je helemaal losgaan met zelf ontworpen creaties, maar in de main story word je opgedragen wat je moet gaan bouwen. Zo krijg je bijvoorbeeld de opdracht om een slaapkamer te maken, waarbij wordt aangegeven hoe groot de kamer moet worden en waar de kamer uit moet bestaan. Denk dan aan een bed, lichtbron, deur en nachtkastje, maar ook het materiaal van de muren. Is het een sterke NPC? Dan kun je ervan uitgaan dat de kamer een stoer uiterlijk moet krijgen, met muren gemaakt van staal.

## Charmant

Als je me op de eilanden zou droppen en me volledig zou loslaten, zou ik van gekkigheid niet weten waar ik moet beginnen. Maar omdat Dragon Quest Builders 2 je aan je handje vasthoudt en je stap voor stap het eiland verbouwt, blijft het overzichtelijk en heb je in no-time een fantastisch dorpje vol blije NPC's opgebouwd. Omdat je het zelf bouwt, krijg je een soort band met je creaties, en elke keer als ik klaar was om naar een nieuw eiland te vertrekken voor nieuwe grondstoffen, vond ik het bijna zonde om afscheid te nemen.

Het helpt ook dat de wereld in Dragon Quest Builders 2 zo verdomd charmant is. De grafische stijl is prachtig, de characters zijn leuk en hebben allemaal zo hun unieke eigenschappen, de muziek is meesterlijk, er zijn gruwelijk veel grondstoffen en items om mee te bouwen en de oppervlakte van de game is gigantisch. Ik heb er nu ruim 100 uur in zitten, maar heb nog lang niet alles gezien, hoewel ik uren in alle gebieden heb rondgelopen. Ja, het is een avontuur van epische proporties!

**"Grafisch is 't prachtig, de muziek is meesterlijk, de characters zijn leuk en de game is gigantisch."**




## Gepolijst

Het is ook fijn dat er punten uit het eerste deel zijn verbeterd. Zo is het plaatsen van items nu makkelijker. In het eerste deel gebeurde het net effe te vaak dat je iets verkeerd neerzette door de clunky mechanics, maar in dit deel had ik daar amper last van. Daarnaast kun je nu met een groot doek in je handen van hoge punten naar beneden zweven, waardoor je je veel gemakkelijker door de wereld kunt verplaatsen.

Toch zijn er ook wat minpuntjes. Zo had ik regelmatig ruzie met de camera; in kleine ruimtes zoomt de camera vanzelf te ver in en het duurt daarna te lang voordat de camera weer uitzoomt. Rete-irritant! Daarnaast had ik graag gezien dat het vechtsysteem wat uitgebreider zou zijn. Ja, er zitten wat meer wapens in, en omdat Malroth met je mee vecht, hebben de battles iets meer dynamiek, maar het blijft een simplistisch systeem. Ach, uiteindelijk ligt de focus op het opnieuw opbouwen van de vele verschillende eilanden die je bezoekt, en dat is fantastisch uitgewerkt in Dragon Quest Builders 2. ✪




**SCORE 90**

Zelfs als je niets hebt met games waarin je moet bouwen zou je Dragon Quest Builders 2 moeten proberen. Al snel kom je er namelijk achter dat bouwen met een doel heel leuk is, zeker in de charmante wereld van Dragon Quest! Op wat kleine puntjes na is dit een absolute topper.

FLORIAN



Als je ervoor gaat, red je het einde in een uurtje of 50, maar als bouwen je passie is, pff ... tijdloos!

**50 UREN**



**BASICS**

BUILDING/JRPG
SQUARE ENIX
1-4 SPELERS
OUT NOW

SUPER GUILTY PLEASURE

# MARVEL ULTIMATE ALLIA



**Vlak voordat de San Diego Comic-Con 2019 losbarstte, lanceerde Nintendo soepeltjes getimed hun Switch-exclusieve Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order. Wouter had de meest Marvelige maand sinds de release van The Avengers en diens Facebook-spelletje in 2012, en is nog steeds niet Marvel-moe!**





*Handige gadget als je jeuk aan je rug hebt en er net niet bij kan ...*

Tien jaar geleden, toen het Marvel Cinematic Universe nog maar een glinstering in de ogen van Kevin Feige was, was ik best wel behoorlijk teleurgesteld over Marvel Ultimate Alliance 2. Het luidde het einde in van een fantastische reeks action-RPG's van Marvel, bestaande uit twee X-Men Legends-delen en één echt vette MUA, waarna ik dus een heel fucking decennia gedwongen werd om mijn superheldenverzamelwoedeheil (ja hoor, gewoon een woord!) uit mobile games en Facebook-spelletjes te halen.

Maar deze periode van een minimum aan Marvel-magie is eindelijk voorbij. Het heeft lang geduurd, maar Marvel Ultimate Alliance 3 is hier en dat moet mij toch wel een blije geek maken!

## MUAhahahaha!

Het probleem van een game waar je al een decennium op wacht, is dat verwachtingen nogal gevaarlijk hoog kunnen oplopen. Helemaal in dit specifieke geval, nadat ik zelfs turn-based mobile games als surrogaattitels heb gebruikt, was het échte werk na al die jaren in een soort opgehemeld luchtkasteel veranderd. Maar al na de eerste keer dat ik MUA3 dit jaar op de E3 speelde, crashte ik weer terug op aarde: dit ging best wel een eenvoudig vervolg worden. Ik had duidelijk niet te maken met een zwaar gemoderniseerde versie van Marvel Ultimate Alliance.

## ESSENTIËLE TIP

**Ik liep aan het begin best wel te worstelen met het timen van de sync attacks; kun je ze nou alleen doen als je een prompt in beeld krijgt om op A te drukken? Moet ik nou op goed geluk specials spammen en hopen dat ik dat tegelijkertijd doe met een van m'n medehelden? Of werkt dit eigenlijk alleen maar in co-op? Maar nee, niets van dat alles, want simpelweg door de ZR-knop ingedrukt te houden krijg je een map met je specials, waarop je meteen kunt zien welke je kunt syncen met wie! Vooral voor een paar Trials is dit onontbeerlijk, en iets waar je pas veel te laat achter komt tijdens het spelen. Dus geen dank!**



*Ik had laatst een grote brasem aan m'n hengel. Nou, dat was ook best heftig, hoor.*

**"Niemand heeft 10 jaar nodig om een vervolg als MUA3 te maken, laat ik daar duidelijk over zijn."**

Geen schokkende veranderingen aan de gameplay, drie keer zo veel superhelden of veel betere graphics. Nee, MUA3 ziet eruit alsof ie ook twee jaar na het vorige deel had kunnen uitkomen. Dat was een, nou ja, lichte teleurstelling, maar het zorgde er ook voor dat mijn verwachtingen ietsjes getemperd werden en ik met een wat realistischer kop de game in ging.

## Marvel-meh

Tijdens de eerste uren van Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order werd ik mild vermaakt. Ik had 'm op Mighty gezet, de hoogste moeilijkheidsgraad, want ik wilde uitgedaagd worden, maar dat gebeurde niet meteen. Met de enige special move die je aan het begin hebt (van de vier in totaal die je gaandeweg vrijspeelt door te levellen) voor elk van de vier helden waar je tegelijkertijd mee op pad gaat, plus de heavy en light attacks en de EX-aanvallen die je kunt doen als je genoeg butt schopt en een metertje gevuld is, was het de eerste uren lekker simpel rammen geblazen. Het waren vooral de prachtige, flitsend in beeld gebrachte cutscenes die me bij de les hielden. En natuurlijk de nieuwe helden die je vrijspeelt, plus de vele (gast)rollen van bad guys en andere characters uit het Marvel-universum. Maar qua gameplay bleef het een paar uur nogal 'meh' – het moest nog een beetje van Alpha naar Omega Mutant gaan, om maar even in Marvel-termen te blijven.

# ICE 3: THE BLACK ORDER

## Mighty Marvel

MUA3 blijft gelukkig niet lang deze ietwat futloze beleving, want al snel vormen de eindbazen echte uitdagingen en worden de Trials ontgrendeld. Deze stukjes uit de campaign bieden je niet alleen de mogelijkheid om lekker te grinden en je superhelden te levellen, maar door opdrachten te vervullen (het level binnen een bepaalde tijd halen, een bepaald aantal vijanden uitschakelen, et cetera) en hiermee sterren te scoren, unlock je gaandeweg ook nog eens nieuwe outfits. Genoeg motivatie voor deze boy om hard erop te gaan!

Ook de combat werd steeds leuker naarmate ik steeds meer helden en special moves unlockte, ik het syncen van de powers (zie kader) wat beter onder de knie kreeg en ook de customization wat dieper ging dankzij ISO-8-kristallen. En zo veranderde Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order langzaam maar zeker in de game waar ik zo veel zin in had: lekker door een campaign vol herkenbare characters rammen terwijl je superhelden unlockt en levelt en daarnaast een beetje grinden, bijvoorbeeld door terug te gaan naar eerdere levels of door Trials te doen, als het ergens te moeilijk wordt. GE-NIE-TEN op een heel laagdrempelige maar toch intensieve manier. Alsof je Switch een arcadekast is geworden!


*Als ik dit soort hectische plaatjes zie met ongetwijfeld energieke gameplay, kan ik niet begrijpen dat dit iets voor Wouter is.*



## DE SUPERSTE SUPERHELDEN IN MUA3 VOLGENS WOUTER

**De verschillen tussen de 36 Marvel(-anti)-helden in MUA3 zijn niet enorm; een paar standaard aanvallen en special moves worden over de verschillende personages verdeeld, waarbij een ieder z'n eigen 'flavor' krijgt. Toch zijn ze allerminst inwisselbaar, en dit zijn mijn favorieten:**

**5 GHOST RIDER**
**De Spirit of Vengeance ziet er bijzonder badass uit met z'n vlammende schedel en leren jackie, maar hij heeft ook nog eens een hele vette EX-move, waarbij hij rondscheurt op z'n fikkende motor in een van de meest soepele animaties van de game.**

**4 CAPTAIN MARVEL**
**Kappie mept lekker weg, heeft een paar fijne special moves en verandert na haar EX-move in de Binary-versie van Cap Marvel. Inderdaad, dat is een beetje haar Super Saiyan-modus.**

**3 THOR**
**Machtig en lomp: de God van de Donder is een rechtdoorzee en intuïtief te bespelen personage in MUA3.**

**2 CRYSTAL**
**Crystal is van de Inhumans, dus ze heeft nog niet echt haar moment gehad om te shinen buiten de comics, tot nu! Haar elemental powers zijn zeer handig en vooral goed te syncen met de moves van anderen, en het feit dat ze dezelfde naam draagt als mijn eerste FWB speelt ook nog mee.**

**1 CAPTAIN AMERICA**
**Binnen het MCU, in de comics of in de videogames, Cap staat bij mij altijd op nummer 1!**

## Marvel Event

Niemand heeft tien jaar nodig om een vervolg als MUA3 te maken, laat ik daar even duidelijk over zijn. Technisch gezien is het bijna schattig te noemen, met weinig indrukwekkende graphics, animaties die niet meer dan oké zijn en een framerate waarvan het enige positieve de stabiliteit is. De gladde cutscenes maken veel goed, maar dit is geen project waar hoog op is ingezet. Gelukkig heb ik daar vrede mee, want deze game heeft een heerlijke, ouderwetse en zorgeloze vibe. Het doet geen slappe poging het Marvel Cinematic Universe naar de spelcomputer te brengen, het heeft totaal geen pretenties om de 'next big thing in video gaming' te worden, maar wil een onbekommerde soort plezier bieden, een uitdagende simpelheid. Laten we alleen hopen dat dit Marvel Event niet zó uniek is dat deel 4 ook een decennium op zich laat wachten.


*Een vriend van mij ging ooit naar het carnaval als Hulk, maar iedereen dacht dat ie Shrek was.*

**SCORE 80**

Voor een Marvel-fan die wel toe is aan een redelijk diepe action-RPG met vrij eenvoudige gameplay is dit echt een lekker spelletje. Maar heb je hier niet tien jaar op gewacht en/of helemaal niets met superhelden, dan biedt dit vast te weinig prikkels om aandacht aan te geven.

**WOUTER**



Als je het op Mighty speelt, zoals ik, en je wil alle Marvelousness eruit persen, dan wel 30 uur. Anders in elk geval ...

**15 UREN**



**BASICS**

ACTION RPG
TEAM NINJA / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

# MISSCHIEN DAT JIJ 'M WEL VOELT ...?

# SEA OF SOLITUDE

REVIEW
XBOX ONE | PC | PS4

**Wouter is niet zo heel jong meer, maar heeft nog steeds niet goed geleerd om alleen te zijn zonder zich eenzaam te voelen. Misschien dat ie 'm daarom niet helemaal voelde tijdens het reviewen van Sea of Solitude?**




Het begint steeds minder een taboe te worden om te praten over je psychische problemen, en dat is maar goed ook. Want ja, voor veel van deze klachten is praten precies wat je moet doen om er overheen te komen, dus kan het doodzwijgen ervan (letterlijk) killing zijn.

Sea of Solitude hoopt een rol te kunnen spelen in deze conversatie, zou heel graag mensen om leren gaan met eenzaamheid, en Cornelia Geppert – de creative director van de game – wil daarbij haar persoonlijke ervaringen met ons te delen. Alleen lijkt ze dat zo graag te willen dat het op mij een beetje wanhopig overkomt ...

## Schuldgevoel

Ik voel me er best wel kut bij, maar de boodschap die Sea of Solitude wil uitdragen, die voel ik niet echt. Het ligt er een beetje té dik bovenop, wordt als het ware door je strot geduwd op enigszins symbolische, maar tegelijkertijd weinig subtiele wijze.

Het is niet alsof ik nooit eenzaam ben geweest, dus daar kan het niet aan liggen, en ik snáp de boodschap ook zeker, maar voel er gewoon weinig bij. Behalve dan een soort schuldgevoel dat ik het niet op waarde weet te schatten.

> **"Misschien ligt het ook aan het vervelende Duitse accent waarin hoofdpersonage Kay spreekt."**

Misschien ligt het ook aan het vervelende Duitse accent waarin hoofdpersonage Kay spreekt en de af en toe ongemakkelijke dialogen. Of omdat de gameplay niet puzzelig genoeg is om je brein te prikkelen en niet platformig genoeg om uit te dagen. De weinig boeiende collectibles helpen overigens ook niet, en hoewel de physics van het water goed zijn, doet de besturing van het bootje dat Kay er overheen voert dat niet.

## Check yo feelz

Toch, Sea of Solitude is een prächtige game. Het overstroomde Berlijn barst van de charme, het water beweegt op zowel realistische als tekenfilmachtige wijze en alles wordt weergegeven in een stijltje dat in de nacht van de eenzaamheid aan griezelig grenst, maar waar, zodra het licht doorbreekt, een soort warmte en geborgenheid vanaf straalt. Het zou ook best kunnen dat deze game jou mede daarom wel aanspreekt, want het laat velen niet onberoerd, heb ik inmiddels begrepen. Ach, ik moet gewoon effe m'n feelz laten checken ofzo, nuchtere boerenlul die ik ben ...






**weetje • weetje**

*Over zeer persoonlijke projecten over psychische problemen gesproken: een vriend van mij, Veras Fawaz, heeft een korte film gemaakt over zijn depressie, genaamd Leeuw Panter Wolvin. Zoek het op, want ik ben best trots op die knakker!*

**SCORE 62**

Dat Sea of Solitude mij niet enorm boeit omdat ik de gameplay niet heel enerverend vind, wil niet zeggen dat jij niets gaat voelen bij deze game. Er is namelijk heel veel passie in deze zeer persoonlijke game gestopt, en niet iedereen is zo'n afgestompt stuk lomp vlees als ik.

WOUTER



Te weinig tijd om tijdens het spelen compleet te vereenzamen in elk geval!

5+ UREN




**BASICS**
ACTION ADVENTURE
JO-MEI GAMES / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

WEL EFFE DOORBIJTEN

# FIRE EMBLEM THREE HOUSES

GOLD AWARD

**Van een nieuwe Fire Emblem wordt Jurjen in principe altijd blij. Dus maakte hij zich best even zorgen toen dat blije gevoel de eerste uren in Three Houses een beetje achterwege bleef.**




Het voelde tijdens mijn eerste uren in Three Houses vooral als erg véél allemaal. Veel ruimte om als nieuwe leraar in de Zweinstein-achtige school-met-kerk-omgeving mijn eigen gang te gaan, met personages te praten, mijn vrije dagen te vullen met koken, vissen of zijmissies, en de leerling-strijders van mijn huis te onderwijzen in de vakgebieden die wellicht nog van pas zouden komen tijdens de strategische gevechten.
Ja, inderdaad, Fire Emblem draait nog steeds om de strategische gevechten, maar veel minder dan in vorige delen. En die strategische gevechten zijn ook nog eens behoorlijk anders dan ik gewend was. Terwijl ik een beetje aan alles probeerde te wennen, stelde ik mezelf een vraag die ik niet had zien aankomen: vind ik deze Fire Emblem eigenlijk wel leuk?

## Vele systemen

Natuurlijk is deze Fire Emblem wel leuk! Hij is geweldig zelfs! Maar niet echt toegankelijk, want het duurt wel even voordat je vertrouwd bent met de vele systemen van de game en de manieren waarop die allemaal in elkaar grijpen. Maar als de kwartjes eenmaal zijn gevallen, wordt het gewoon leuk om je leerlingen uitgebreider dan ooit te prepareren voor de strijd, veelbelovende leerlingen bij andere huizen weg te lokken, professor-punten te verdienen, skills van personages of wapens te verbeteren, een beetje te grinden en dan – vooruit – toch maar weer eens zo'n écht strategisch gevecht te beginnen.

> **"Het totaalpakket is echt overweldigend goed en groots."**


De vraag is: draaien we de muziek van die pedofiel nog?




## Tactiek

Die gevechten zijn zoals gezegd ook wel ietsje anders dan gebruikelijk, want ze hebben zelfs de fameuze wapendriehoek eruit gesloopt! Mede ervaar je de levels wat minder als puzzels waarin je met slim spelen vrij snel een paar helden van de vijand slacht, maar meer als genuanceerde, tactische aangelegenheden waarin je opgefokte skills, relaties tussen personages en nieuwe dingetjes als gambits gebruikt om de vijand langzaam maar zeker te slopen. Het coole is dat daardoor de tijd die je tussen gevechten besteedt aan schoolse activiteiten en relaties ook écht van waarde wordt tijdens de gevechten.

## Hartverscheurende plottwists

Het verhaal is aanvankelijk alleen interessant omdat je een van de drie huizen hebt gekozen en benieuwd bent hoe die keuze zal uitpakken. Er heerst vrede, los van wat kleine opstandjes tegen de kerk die jij dient, en met die opstandjes weet je wel raad.
Maar gaandeweg krijg je steeds meer signalen dat er grotere dingen spelen, en wordt er langzaam maar zeker naar de eerste grote plottwist toe gewerkt. En er zullen meer hartverscheurende plottwists volgen. Vooral hartverscheurend omdat ze bepaalde leerlingen betreffen, en je die leerlingen door de vele tijd die je met ze doorbrengt bijna als je kinderen bent gaan beschouwen. Ik heb af en toe echt wel effe met natte ogen zitten kijken, en dat is zeldzaam.

## 200 uur

Na zo'n 65 uur spelen zit mijn avontuur met het blauwe huis er nu op, maar de game schijnt behoorlijk anders te verlopen en heel andere kanten van het verhaal te bespiegelen als je een van de andere huizen kiest. Wil je alles helemaal doorspelen met alle drie de huizen, dan zal je daar zo'n 200 uur van je leven voor uit moeten trekken. Dat ga ik zelf niet redden aangezien andere games om mijn aandacht roepen.
Maar eigenlijk vind ik het wel jammer om het hierbij te laten, want deze Fire Emblem biedt zo'n beetje alle coole elementen die de rijke geschiedenis van de serie heeft voortgebracht, aangevuld met een heleboel uitstekend passende nieuwe elementen.
Het totaalpakket is echt overweldigend goed en groots, dus moet je je zeker niet laten afschrikken door het ietwat stroeve, onoverzichtelijke begin.



**weetje • weetje**

*Alsof de game nog niet groot genoeg is, kun je er ook nog eens een uitbreidingspas voor kopen. Deze levert je tussen nu en 30 april 2020 onder andere extra battle maps, quests, voorwerpen, kostuums en een nieuw verhaal.*

SCORE **95**

Of je nu van Fire Emblem houdt vanwege het verhaal, de personage-building, de relaties of de gevechten; deze game bedient je op je wenken, inclusief wenken waarvan je niet eens wist dat je ze had.

JURJEN



Als je de verhaallijnen van alle drie de huizen wilt volgen, kun je je sociale leven voorlopig wel effe gedag zeggen.

200 UREN




**BASICS**
TURN-BASED STRATEGY
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

SWITCH REVIEW

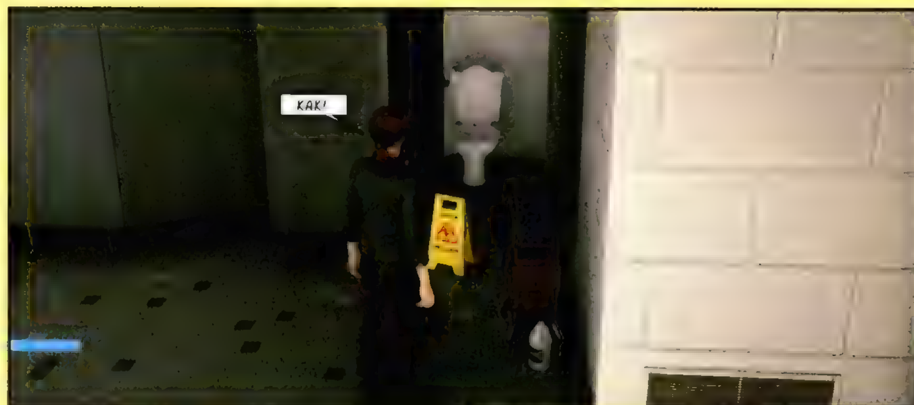
REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

## HMMM ... NEE

# CONTROL

**Twee van Rafs favoriete videogamehelden heten Max Payne en Alan Wake. Daarom gunde hij Remedy na het wankele Quantum Break misschien iets te graag het voordeel van de twijfel voor Control. Een game die overduidelijk het DNA van genoemde games combineert tot één spelbeleving zou toch meer moeten opleveren dan de som der delen?**




Sta me toe te quoten uit een waanzinnig sterk geschreven First Look in een van de laatste PU's van vorig jaar: "Voor mij is het krediet van Remedy nog niet op, maar ze hebben een winnaar nodig. Ik hoop echt dat Control die winnaar wordt, maar uit alles wat ik tot nu van deze game gezien en gehoord heb, lijken ze net zo veel niet als wel te hebben geleerd van de Quantum Break-kater". Diezelfde – ik kan het niet genoeg benadrukken – geniale gamejourno sloot dat artikel af met: "Als de dobbelstenen van de gamegoden goed vallen, dan wordt Control een aparte, non-lineaire actiegame. Een game die op een nieuwe manier een verhaal vertelt. In én over een unieke, van de realiteit afgesloten en fucked up spelwereld. Het probleem met dobbelstenen echter ...".

Intussen ontving ik een reviewexemplaar en daar ben ik nu klaar mee, en los van de onverwacht beloofde toekomstige DLC-plannen ben ik er ook écht klaar mee.

## Op locatie

Ergens in New York vind je The Oldest House. Tenminste, als dat onopvallende gebouw zich door jou laat vinden. Het is namelijk het hoofdkwartier van de Federal Bureau of Control (FBC), een ultrageheime overheidsdienst, belast met het opsporen en neutraliseren van bovennatuurlijke fenomenen. Een van de agressievere onder die fenomenen heeft dat gebouw echter van binnenuit overgenomen en op meer dan gruwelijke wijze getransformeerd. De directeur was een van de vele dodelijke slachtoffers. Aan jou om als zijn opvolger, de jonge Jesse Faden, orde op zaken te stellen.

Jesse stapt de lobby van The Oldest House binnen met een persoonlijke agenda, mysterieuze paranormale bagage en haar eigen bovennatuurlijke talenten. Zo begint Control, een game die het zogenaamde 'new weird' omarmt. Een relatief recent genre in film, tv en literatuur dat horror mixt met fantasy, maar vaker nog met net-niet-hedendaagse, alternatieve of futuristische elementen. Denk aan tv-series als Stranger Things, sommige episodes van Black Mirror, de betere X-Files en eigenlijk wat Stephen King al sinds de jaren zeventig doet.

## Wat? Waar? Hoe dan?!

Klinkt veelbelovend; maar hoe opgewonden ik ook aan deze ontdekkingsreis begon, al na een paar uur verloor ik interesse in de eindbestemming. Maakt normaal geen hol uit wanneer die reis zelf blijft boeien en vermaken, maar helaas rijdt Control zich ook daar herhaaldelijk klem.

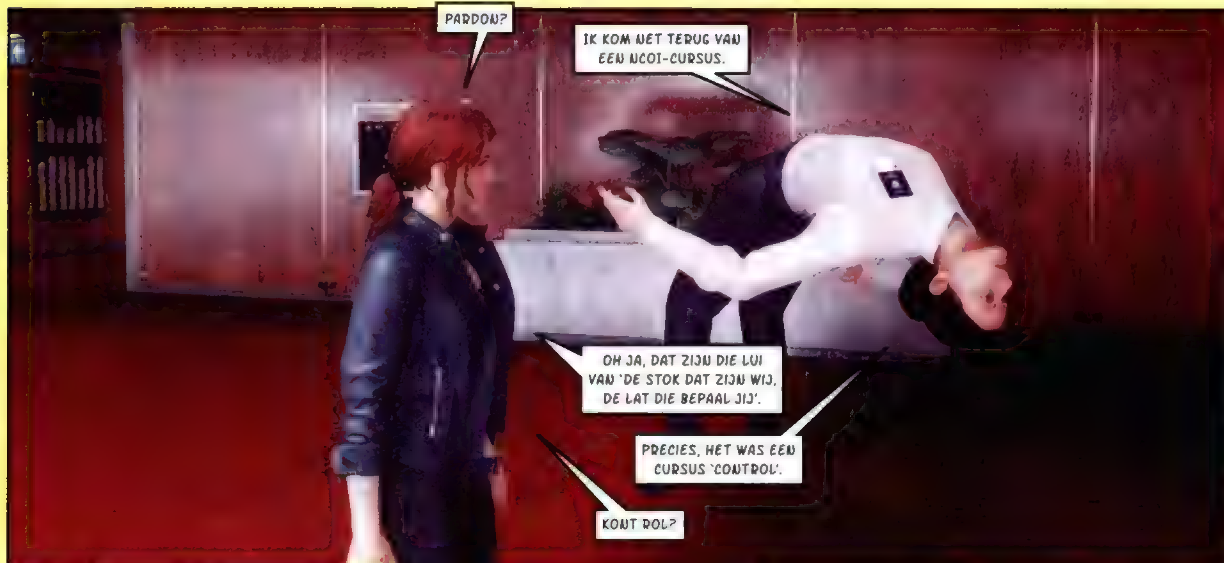
Begrijp me niet verkeerd, ik heb me regelmatig vermaakt. Zo genoot ik bij momenten van de intense combat-scenario's en zelfs van sommige slimme omgevingspuzzels. Om daarna met een zucht in een al herhaaldelijk schoongeveegde lobby nog maar eens door een generiek gevecht te ploegen. Of in een eerder bezochte motellobby een zoveelste variant van dezelfde kamerpuzzel op te lossen.



**weetje • weetje**

***Laat de eindcredits helemaal uitlopen en je krijgt een verborgen epiloog die, net zoals de hele voorafgaande game, een gekmakende routine combineert met licht irritante tot vermakelijk heftige actie – en een definitiever einde. Tot aan die beloofde DLC in elk geval ...***

The Oldest House transformeert de hele tijd, soms terwijl je ernaar staat te kijken en het is aan jou om die paranormale 'renovatie' te stoppen. Maar lang voor je halverwege bent, heb je dat op een paar surreele uitzonderingen na ook wel gehad. De eerste uren werd ik gebombardeerd met 'hoe-wat-waar-waarom'-vragen. De antwoorden daarop en hoe ik die via combat en puzzels vond,



bleken – ook weer op enkele uitzonderlingen na – niet interessant genoeg om me druk over te blijven maken.

## Close-up nr. 98

Dat Remedy deze keer het verhaal in dienst stelt van een niet (echt) lineaire beleving, vond ik aanvankelijk niet erg. Maar wanneer die beleving gameplay-technisch tekortschiet, is er niet echt iets om op terug te vallen. De dialoog is redelijk, maar het acteerwerk is naar Remedy's vroegere standaarden ronduit erbarmelijk. Het enige coole aan je hoofdrolspeelster is haar leren jack (ook al kreeg dat een telefoontje uit de jaren 90 met de vraag wanneer ze die opgestroopte mouwen terugkrijgen). Uit Jesse's mond komen oneliners die naar een carrière in de WWE hengelen, terwijl haar innerlijke monoloog tijdens die uitgewoonde close-ups uit een late namiddag tienersoap lijkt geplukt. Slechts enkele (en dan vooral de meer schimmige of ingeblikte) nevenpersonages doen het beter. Het is slechts een van de vele voorbeelden van de onevenwichtigheid waaronder de hele game lijdt.

## Dat dienstwapen

Control speelt als een third-person shooter, waarin je een vrij multifunctioneel dienstwapen combineert met bovennatuurlijke krachten. Denk aan force push, levitatie, mind control en telekinese. Dat dienstwapen kun je naar verschillende varianten of 'forms' (shotgun, machinepistool, raketwerper, sniper) tweaken en daarna nog eens upgraden. Net zoals je je personage kunt modden en upgraden om meer uit je favoriete paranormale krachten te halen. Dat houdt de gameplaymechanismen vrij clean en wat aan de magere kant.

Het deed me op dat vlak denken aan een light-versie van NieR: Automata. Al geef ik toe dat Control me toch weer telkens opnieuw deed hunkeren naar die volgende ability points of onderweg op te pikken mods, want de bonus die deze opleveren is onmiddellijk voelbaar. Ook al zit er niet zo heel veel rek in de build-variaties van je spelpersonage. Ik ontgrendelde uiteindelijk maar vier van de vijf dienstwapenforms en gebruikte er gedurende pakweg driekwart van de game slechts twee van. Niet erg, want net zoals met die krachten speel je met wat je leuk vindt en Control laat je daar aangenaam vrij in.



*Hebben ze al onderzocht of die Jesse rond 10 augustus in het AZ-stadion is geweest?*

**"Remedy valt terug op oude trucjes. Sommige daarvan gaan terug tot de eerste Max Payne."**

## NO NEXT-GEN

**Control kiest voor een best unieke, grotendeels geslaagde, maar uiteindelijk iets te snel uitgewoonde visuele stijl. Doe jezelf een plezier en zet de game vooraf echt op een sterk contrast en behoorlijk donker. Zelfs al zal je dat op enkele duistere plekjes doen vloeken. Ik speelde op een PS4 Pro en daar zag het er naar mijn mening te gedateerd, heilig en vrij generiek uit. Ook die abrupte sprint-stopanimaties van je spelpersonage zijn echt niet meer van deze tijd.**




## Horror vibe

Wanneer ik me niet ergerde aan Jesse's drama of de zoveelste gerecyclede omgevingspuzzel, stond het griezelige sfeertje wel regelmatig garant voor een hartritme dat in combinatie met roken en een roodvleesdieet, medisch absoluut af te raden is. Control bevat immers een paar indrukwekkende scènes, en al zagen we die gigantische maalstroom al eerder (in zowel Alan Wake als in Quantum Break), hij doet het nog steeds. Het decorontwerp koppelt een hallucinerende David Lynch aan Inception en de geluidseffecten hakken er dreigender in dan het gros van de vijanden. Het moet ook gezegd: al speelt de hele game op één enkele locatie, die wereld overtuigt. In al zijn surrealistische en/of paranormale waanzin. Jammer dat personages, verhaal en gameplay dat te vaak niet doen.

Remedy valt in Control terug op oude trucjes. Sommige daarvan, zoals die uitrekkende gangen en platform-droomsequenties gaan zelfs terug tot de allereerste Max Payne. De game werkt, ik heb haast geen bug gezien en de uitdaging ligt meestal perfect binnen het haalbare. Dat redt de game van een onvoldoende, maar die veelbelovende mysterieuze insteek blijkt enkeldiep en de eigenlijke gameplay valt net als bij Quantum Break terug op datzelfde handjevol trucjes. Jammer, ik had het heel graag anders gezien, maar voor mij staat het in de match Remedy vs. Remedy nu 2-2, en de laatste twee goals gingen in eigen doel.

**SCORE 71**

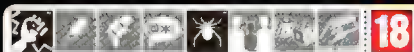
De soms intense combat, onmiddellijk voelbare upgrade-opties en incidenteel geslaagde mindfucks redden Control van een zesje. Maar nagenoeg elk geniaal idee wordt onderuitgehaald door een te onevenwichtige uitvoering.

RAF



Tien uur, inclusief een paar repetitieve, weinig belonende challenges, vier semi-boeiende maar belonende side-missions én de epiloog.

8-10 UREN




**BASICS**

ACTIE
REMEDY / 505 GAMES
1 SPELER
OUT NOW

## JAPANSE RETROGEKTE

# METAL WOLF CHAOS XD



**Het mechagenre (lees: grote, bestuurbare, humanoïde robots) lijkt de laatste tijd een opmars te beleven in het westen, tot groot genoegen van onze huis-weeb Samuel. Na de uitgave van Neon Genesis Evangelion op Netflix is er nu namelijk ook een heruitgave van wellicht de tofste game die niemand ooit heeft gespeeld – zelfs Sam niet!**



*Veel rijke Chinezen willen hun land verlaten, maar dat wil de regering voorkomen. Dikke kans dus dat ze daar binnenkort een hele lange muur gaan bouwen.*

REVIEW · XBOX ONE · PC · PS4

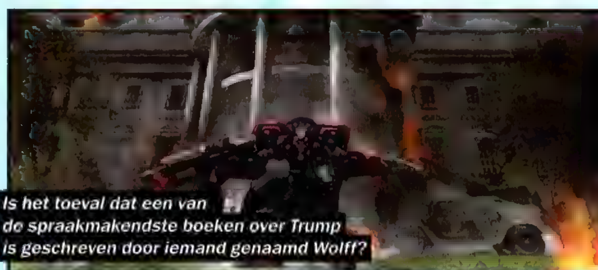
De term 'cultklassieker' wordt te pas en te onpas door gamejournalisten gebruikt, maar de 2004-mechagame Metal Wolf Chaos is een game die het label ongetwijfeld verdient.
Onder andere omdat deze mechagame ontwikkeld is door FromSoftware en ja, dat zijn inderdaad de Dark Souls-boeren. Voordat ze echter 's wereld beste zelfkastijdingsproducten begonnen te maken, kende men hen voornamelijk als de mecha-experts achter de sterke Armored Core-serie. Armored Core stond weer bekend om z'n complexiteit en maatwerk, dus probeerde FromSoftware met Metal Wolf Chaos een mechatitel te maken die toegankelijker was, meer om pure fun draaide én een westers publiek zou aanspreken.
Vooral dat laatste maakte het extra ironisch dat uiteindelijk besloten werd dat Metal Wolf Chaos alléén in Japan zou worden uitgebracht. En euh, exclusief op de Xbox. Je weet wel, dat monsterlijk grote ding dat door Japanners vermeden werd als een melaatse. Eindstand: bijna niemand heeft Metal Wolf Chaos gespeeld. Volgens de drie excentriekelingen die het wél hebben aangeraakt was het echter een onvolprezen meesterwerk. Kijk, dát is nou cult.

**weetje • weetje**
*De satirische kracht is zichtbaar in zaken als het nieuwsnetwerk 'DNN', dat het Amerikaanse volk op propagandistische wijze probeert te overtuigen dat de president een terrorist is. Fake news dus, en dat in een game uit 2004!*

## Log doch soepel

Het briljante, punkrockerige Devolver Digital is er op bizarre wijze in geslaagd om dit extreem obscure spelletje te remasteren en opnieuw uit te geven, en persoonlijk had ik niet gelukkiger kunnen zijn. Metal Wolf Chaos XD is namelijk een tijdscapsule: het is een product van meer dan twee generaties geleden dat keihard afsteekt tegen hedendaagse actiegames. Al bestaat niet, de productiewaarden zijn (bedoeld en onbedoeld) lachwekkend en het verhaal is zo afwezig als een maagdenvlies in het centrum van Amsterdam. Werkelijk álles aan Metal Wolf Chaos XD schreeuwt dat het uit het leukere, minder beladen PlayStation 2-Xbox-GameCube-tijdperk komt, en dat vind ik – persoonlijk – geweldig.
Nostalgie is echt niet de enige reden waarom ik ervan genoten heb, want Metal Wolf Chaos speelt (ondanks z'n leeftijd) nog prima weg. De besturing is passend log doch soepel, de actie is explosief en vermakelijk (mede omdat er zo veel kapot kan) en de game bevat zelfs enkele opvallende en originele ideeën. Handmatig schakelen tussen je linker- en rechterwapens dwingt bijvoorbeeld wat rust en tactiek af, en het moeten letten op je metertje tijdens het kortstondige boosten, doet denken aan een dynamiek die we ook in de Souls-games zien. Schieten doe je tenslotte aan de hand van een interessant soort auto-aim: elk wapen produceert een rechthoek van afwisselende grootte op het scherm, en vijanden binnen die rechthoek worden automatisch geraakt. Origineel systeempje.

**"Het verhaal is zo afwezig als een maagdenvlies in centrum A'dam."**



*Is het toeval dat een van de spraakmakendste boeken over Trump is geschreven door iemand genaamd Wolff?*

## Spinnentank

De échte reden dat je Metal Wolf Chaos wilt spelen, is echter z'n bizarre, hilarische en beyond overdreven Amerikaanse patriottisme; denk aan de film Team America gekruist met de eindbaas van Metal Gear Rising: Revengeance. Want wie zit er in de titulaire Metal Wolf-mecha? De Amerikaanse president Michael Wilson, die uit een ontploffend Witte Huis springt en roept: "LET'S PARTY!" Later in de game zit hij boven op een vliegende spaceshuttle met de volgende woorden: "Niets is onmogelijk. Waarom? Omdat ik de president van de geweldige Verenigde Staten ben, verdomme!"

**weetje • weetje**
*Het loont om tussen het schieten door alle hoeken van de levels te verkennen als je alle gevangengenomen POW's wilt vinden en bevrijden.*

Het is deels briljante satire, deels domme parodie, deels Japan dat de Amerikaanse cultuur en politiek niet snapt ... en het is prachtig!
Toch kan ik de game niet zomaar aan iedereen aanbevelen, want daar is de actie af en toe net te eentonig voor. Vijanden bestaan vrijwel altijd uit hersendode soldaten, tanks, helikopters of andere militaire voertuigen – en zelfs de spinnentank aan het eind voelt anno 2019 wat gewoontjes aan. En voor een high-definition remake is Metal Wolf Chaos XD ook bijzonder lui. Alleen de hoge resolutie en breedbeeldformaat verklappen dat we hier niet met het origineel te maken hebben. Dat weegt gelukkig niet op tegen het fenomenale feit dat iets achterlijks als Metal Wolf Chaos beschikbaar is geworden voor ons allen. 'Murica, fuck yeah!

**SCORE 75**

Was het 't waard, die vijftien jaar wachten op Metal Wolf Chaos? Dat gaat wat te ver, maar het feit dat de belachelijkste game van het gehele FromSoftware-oeuvre überhaupt in deze toegankelijke vorm bestaat, is voor de fijnproever wel reden tot een feestje.

SAMUEL



Je knalt in zes uur door de game heen. (Verdrievoudig dat als je alle wapens wil ontgrendelen en alle moeilijkheidsgraden wil uitspelen).

6 UREN




**BASICS**
MECHA-SHOOTER
FROM SOFTWARE / DEVOLVER DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW

# OOK GESPEELD

## OMDAT WE WEER HELEMAAL UITGERUST ZIJN!




## SUBTIELE OPSCHUDDING



**Titel:** Hearthstone: Saviors of Uldum
**Platform:** PC, Mobile
**Prijs:** free-to-play, 40 packs voor € 49,99

Ik durf het bijna niet te zeggen, maar de afgelopen maanden koos ik vaker voor Fortnite dan voor Hearthstone als ik na een dagje noeste arbeid even 'twee of drie potjes' wilde spelen om te ontspannen. Gelukkig voor de smaakpolitie is het sinds de komst van de BRUTE-mech naar Fortnite en de Saviors of Uldum-uitbreiding naar Hearthstone tegenwoordig toch weer voornamelijk Hearthstone dat mij in de late middag/vroege avond mijn ontspanning brengt.




Dat komt vooral omdat er tussen de 135 nieuwe kaarten een **paar exemplaren zitten die goed bij mijn Hunter-speelstijl met veel secrets en beast-minions passen** ... en omdat ik zelfs met die BRUTE-mech nog nauwelijks kills in Fortnite kan maken. Maar goed, laat ik het niet alleen over mijn eigen afwijkingen hebben.

Saviors blaast nieuw leven in oude dingen. Zo zijn de quests terug die je vijf tot twintig keer iets laten doen om een nieuwe, supersterke hero power te krijgen. Ook zijn oude personages als Reno, Brann, Sir Finley en Elise weer van de partij, zij het deze keer op kaarten die je vet belonen als geen twee kaarten in je deck hetzelfde zijn – wat aanmoedigt tot het soort deckbuilding dat ook al een tijdje uit de meta was verdwenen.

En dan zijn er ook nog de écht nieuwe dingen, zoals het keyword 'Reborn', dat een gedode vijand instant laat terugkeren met 1 health. Ik gebruik zelf (nog) geen Reborns, maar vele andere spelers wel, en ik heb al gemerkt dat ze knap irritant kunnen zijn. Iets wat eigenlijk niemand gebruikt zijn de nieuwe 'Plagues' die alle Minions doden of op andere manieren treffen. Maar verder hebben de nieuwe kaarten precies datgene bereikt wat Blizzard blijkbaar voor ogen stond: **subtiele opschudding in de meta, wat leuke dingetjes om vertrokken spelers weer terug te lokken en niks BRUTE-achtigs om spelers mee weg te jagen.**

### OORDEEL:

**Misschien een beetje een veilige expansion, maar hij doet zijn werk.**

## JOUW GAME IS DE MIJNE NIET



**Titel:** The Dark Pictures Anthology: Man of Medan
**Platform:** PS4, Xbox One, PC
**Prijs:** € 29,99

Als je vaak last hebt van keuzestress, dan is Man of Medan niets voor jou. In deze game, die je nauwelijks echt een game kunt noemen, draait het namelijk voor het leeuwendeel om het maken van beslissingen en het al dan niet halen van quicktime-events (zo snel mogelijk rossen op de knoppen die in beeld komen). Man of Medan kan dan ook het best omschreven worden als een interactief verhaal, een beetje in de trend van Heavy Rain **maar vooral als Until Dawn**. En da's niet zo gek, want Man of Medan is een game van Super Massive Games, de studio die ook – precies – Until Dawn heeft gemaakt.

Man of Medan is het eerste deel uit een Anthology-serie, waarbij de ontwikkelaar heeft aangegeven vijf soortgelijke games te willen maken in een aantal verschillende (horror)subgenres. In deze eerste game draait alles om vijf vrienden die uit varen gaan, maar worden gekidnapt door (moderne) piraten en op een spookschip terechtkomen. Daar stuiten ze op **ongure zaken en een zooi lijken**, en hebben ze ook nog eens die doorgedraaide piraten achter zich aan.



Hoewel het drukken op knoppen en maken van keuzes suf klinkt, is dat hier absoluut niet het geval. De keuzes die je maakt hebben niet alleen invloed op de relatie van de vijf onderling, maar ook op het verloop van het verhaal. Dus de game die jij straks misschien speelt, kan flink afwijken van die van mij. Als je bijvoorbeeld besluit met een bepaald personage (je wisselt continu van speler) een asshole te zijn tegen bepaalde anderen, verandert dat ook hoe zij op jou reageren in lastige situaties. Mooi klote dus als ze besluiten je lekker te laten creperen.



Man of Medan mag dan 'slechts' een interactief verhaal zijn, het zit uitstekend in elkaar. Oké, soms is de besturing stroperig en zijn de camerastandpunten belabberd, maar het is een lekkere game om doorheen te ploegen, terwijl je steeds meer te weten komt over het schip en zijn bemanning (wat binnen een uur of vijf kan).
En het mooie is: het kan best zo zijn dat je er helemaal niet in slaagt om alle mysteries te ontrafelen omdat je per ongeluk iedereen de pijp uit hebt laten gaan ... maar dan speel je gewoon opnieuw, want voor hetzelfde geld (letterlijk) krijg je **misschien wel een heel ander verhaal voorgeschoteld**. Kan niet wachten op de rest van deze Anthology!

**SCORE 80**

# BAYONETTA MEETS PROFESS[...]



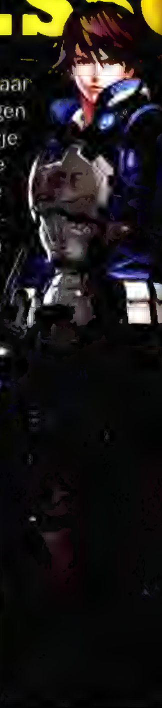
**Titel:** Astral Chain
**Platform:** Switch
**Prijs:** € 59,99

GOLD AWARD

Terwijl iedereen zit of zat te wachten tot Platinum dan eindelijk wat meer laat zien van het voor de Switch aangekondigde Bayonetta 3, verschijnt voor diezelfde Switch een typische Platinum-game die misschien nog wel interessanter is. Ik heb het hier natuurlijk over Astral Chain, een game waar op moment van schrijven nog maar weinig over bekend is, maar dat zal als je dit leest inmiddels wel anders zijn. Tenminste, dat mag ik hopen, want man-o-man, wat **een topgame is deze gekke nieuwe van Platinum!**



Ik noemde Astral Chain een typische Platinum-game, en dat is het ook wel, aangezien je een groot deel van je tijd in de game besteedt aan sierlijke hak-schiet-en-trap-gevechten tegen allerlei demonische wezens, inclusief een lastminute-ontwijk-actie die de vijand een moment vertraagt, zodat jij effe lekker kunt counteren. Maar Astral Chain heeft meer te bieden. Als futuristische politieagent in een neo-Tokio-achtige omgeving moet je namelijk ook op plaatsen waar een misdrijf is gepleegd mensen ondervragen en sporen onderzoeken om tijdens een quizje dat daarop volgt de juiste conclusies te trekken. Deze zeer rustige fases in de game vormen een welkome afwisseling op de hectische gevechten en voelden meer als een Professor Layton-game dan iets wat uit de Platinum-studio zou rollen. Bovendien heb je als politieagent ook nog eens **een fabuleuze speurhond aan de ketting!**



In de loop van de game krijg je toegang tot vijf verschillende Neurons, demonische wezens die door de kracht van je astrale ketting als bondgenoten aan je, euh, gebonden zijn. **Deze Neurons spelen een glansrol tijdens de gevechten.** Ten eerste kun je ze zelfstandig vijanden laten bestrijden terwijl jij lekker als futuristische politieagent(e) aan het hakken bent.

# SHOTJE FRISTI VOOR DE VERLIEZER!



**Titel:** Wreckfest
**Platform:** PS4, Xbox One, PC
**Prijs:** € 39,99 op console, € 19,99 op PC

In mijn studententijd heb ik flink wat bezopen avonden beleefd met de game Flatout. Deze Destruction Derby-achtige titel heeft namelijk een belachelijk dikke party-modus. In dit multiplayer-festijn kun je de bestuurder bijvoorbeeld op een dartboard mikken door zo hard mogelijk tegen een muur op te rijden, zodat deze arme Ken Block in spe door de vooruit wordt gelanceerd en met zijn kaak ergens op de triple 20 belandt. **Lachen natuurlijk, zeker als de verliezer van de ronde een shotje tequ... euh, fristi moet wegtikken.**




Goed, de eerste Flatout is – ook naast de party-modus – een dikke racegame. Deel 2 was dat ook nog, alleen daarna verloor de serie z'n magie. Jaren later is de Finse developer achter de Flatout-serie terug met eenzelfde soort game, alleen dan iets serieuzer. **Wees niet bang, er mag nog steeds gelachen worden als je met je opgevoerde grasmaaier op een groep van vijf tegenstanders inbeukt**, of boven in de looping boven op de rem trapt, zodat je met je dak boven op een tegenstander kleddert.



De carrièremodus is precies wat je ervan verwacht: je begint met een nog kale en kwetsbare bolide en door races te winnen, speel je meer tracks en toernooien vrij. Niet heel spectaculair. Gelukkig zijn de races dat zelf wel. Ik vergat de eerste paar races dat ik een Destruction Derby-titel aan het spelen was waarin dus ... geen regels zijn. Kun je de voorloper niet inhalen? Vergeet je toch effe te remmen in de volgende bocht, waardoor je de motorkap van je auto in het zijportier van je tegenstander ramt en deze daardoor ook meteen op een enkeltje eeuwige jachtvelden trakteert? **Da's juist lekker!** En wat het extra lekker maakt zijn de physics van Wreckfest, die hetzelfde motto hebben als Wouter die op date gaat met een getrouwde vrouw: alles kan kapot!

Toch is niet alles even lekker aan Wreckfest. Zo heeft de game op moment van schrijven gekke glitches en bugs, waardoor het zelfs als je offline aan het rijden bent lijkt **alsof je bent ingelogd op een server die ergens op een zolderkamer staat te pruttelen en roken.** Je auto springt uit het niets een meter naar links of rechts, waardoor je die bocht toch net niet haalt en je de koppositie kwijt bent. Frustrerend, net zoals de laadtijden, die langer zijn dan dat Eelko en Ed met een tekst van mij bezig zijn ... en geloof me: mijn teksten kosten hen veel tijd. Ik weet dat er een dikke patch aan zit te komen voor Wreckfest, die juist deze punten moet aanpakken, dus daar moeten we Bugbear dan maar gewoon op vertrouwen.

SCORE 70

# R LAYTON



maar veel slimmer is het om jullie krachten en vermogens te combineren. Je kunt je Neuron bijvoorbeeld naar een vijand werpen en er zelf achteraan 'chain jumpen', of je Neuron direct besturen en een rondje om een groep vijanden lopen om ze met de astrale ketting aan de grond te ketenen. Opent een demon een soort stormaanval in jouw richting? Dan span je de ketting op zijn pad om hem te vangen en terug te werpen, waarna hij even verdoofd is. Een prachtig moment om een opgevoerde duo-actie op het demonische wezen los te laten.



Naast de nieuwe, letterlijk boeiende vorm van typische Platinum-gevechten en Layton-achtige onderzoeksfases zijn er ook nog Darksiders-achtige tochten met schakelaars en omgevingspuzzels, waarbij je de speciale vermogens van je Legions opnieuw dient te benutten. Tel daarbij op de RPG-achtige ontwikkelstructuren om zowel je personage als de Legions te versterken en nieuwe vermogens te geven, en je krijgt met Astral Chain eigenlijk **alles wat action-adventures leuk maakt in een geweldige, anime-achtige verpakking.** Enige minpuntje vond ik de soms wat saaie en herhalende demonenwereld waar je naar mijn smaak iets te vaak in belandt, maar verder niks dan lof voor dit even gewaagde als geslaagde nieuwe Platinum-avontuur.

**SCORE 94**



# NA BOUWEN KOMT GAMEN

**Titel:** Lego Hidden Side Kerkhofmysterie
**Platform:** Mobile
**Prijs:** € 28,99



Als mijn favoriete speelgoed (Lego!) en medium (games!) op een nieuwe manier bij elkaar komen, wil ik dat natuurlijk wel even meemaken. Dus kocht ik voor het eerst in zeer lange tijd weer eens een Lego-doos voor mezélf: het Kerkhofmysterie van de nieuwe Lego Hidden Side-serie. Het coolste was uiteraard het bouwen van dat kerkhof met draaibaar monument, de openklappende graftombe en Harry Potter-achtige grijptakkenboom. Ondertussen was ik **de bijbehorende app van Hidden Side** al aan het downloaden en naderde ik het moment waarop de magie zou beginnen.



In het hoofdmenu van de app kon ik kiezen uit de opties Jager en Spook. Na het kiezen voor Jager en de begraafplaats (er zijn uiteraard ook andere locaties die je kunt bouwen en kiezen) verscheen een witte lijntekening van mijn set die ik op mijn werkelijke bouwwerk (dat op tafel stond) moest richten. En toen zag ik alles tot leven komen! **Of nou ja, een beetje dan ...**

De boom bewoog een beetje, sommige stenen begonnen te glimmen. Het feitelijke spelletje hield in dat ik het vizier op rondvliegende spoken moest richten om ze onder vuur te nemen. Ik had wel wat verwacht van dat draaiende monument (misschien een soort puzzel of écht mysterie?), maar die draaide slechts om de kleur van de rondvliegende spookjes te bepalen. Het is allemaal erg standaard en voorspelbaar voor een AR-ervaring, en zelfs stukken minder imposant dan wat de Nintendo 3DS in 2011 al liet verschijnen met de bijgeleverde AR-kaarten.

Het spelletje Spook heb ik ook nog even geprobeerd, maar dat bleek een vrij standaard spelletje dat je zonder de echte Lego kunt spelen en waarin ik het kerkhof kapot moest schieten, of zoiets.

Misschien dat de andere dozen meer te bieden hebben, maar **van de combinatie Lego + games had ik wel iets meer verwacht**.

## OORDEEL:

**De Lego is leuk, maar voor het game-gedeelte hoef je het niet in huis te halen.**



# WAAR KIJKEN WIJ NAAR UIT?

# MUST-PLAYS 2019

**Iedereen verklaart ons voor gek, maar wij zijn altijd weer blij wanneer de zomer tot een eind komt. Dat is namelijk het moment dat alle blockbuster-titels op ons worden afgevuurd, en dit zijn dé must-plays van dit najaar volgens de redactie!**



MARTIN

## MODERN WARFARE, BREAKPOINT OF APEX LEGENDS

Hoog op de verlanglijst staat de nieuwe Call of Duty: Modern Warfare. Alles wat ik toe nu toe heb gezien en heb mogen spelen, voelt alsof het speciaal voor mij is gemaakt – helemaal top! Ook Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint lijkt me heerlijk om eens uitgebreid doorheen te knallen, maar de kans is uiteindelijk het grootst dat ik de meeste tijd gewoon weer in de shooter steek die ik al het hele jaar non-stop speel: Apex Legends.



WONDERSPONS

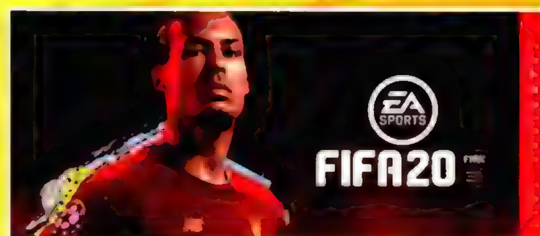
## ORI SWITCH

Sorry dat ik zo'n fanboy ben, maar ik ben zó benieuwd naar Ori op de Switch – ondanks dat ik de game al op andere platformen heb gespeeld. Het is zo'n mooie, emotionele game én het ziet er allemaal bloedjemooi uit. Los daarvan is het ook een pittige uitdaging, en ik ben enorm benieuwd of de controls misschien nog wel beter zijn dan die van de Xbox One- en pc-versie. Zo knus in de knuistjes op de Nintendo Switch lijkt me dat dus het ideale platform voor die game.












JACCO

## POKÉMON SWORD/SHIELD

Als een soort crackverslaafde móét ik elk jaar m'n vaste dosis Pokémon krijgen, en met Sword en Shield in aankomst kan ik niet wachten om weer een nieuwe regio te ontdekken. Ja, de National Dex ontbreekt en ja, met Dynamaxing vindt Game Freak niet opnieuw het wiel uit, maar dat kan me allemaal geen hol schelen. Er is een prachtige nieuwe regio om te ontdekken, met nieuwe pokémon die gezellig in het wild rondwandelen. Eens een pokémon-trainer, altijd een pokémon-trainer!

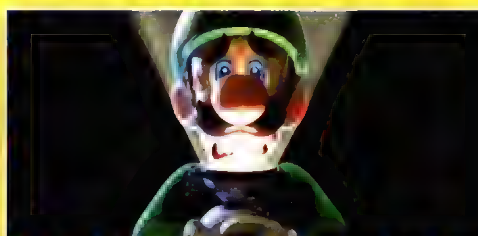


JJ

## FIFA 20

Ik kan natuurlijk de cultureel verantwoorde gast uithangen en Death Stranding gaan roepen, of Borderlands 3, maar jullie weten natuurlijk dondersgoed welke game ik het meest ga spelen de komende maanden: FIFA 20. Misschien wel iets minder dan vorig jaar omdat er wel heel veel fijne games uitkomen. Death Stranding, Modern Warfare, Borderlands 3, Gears 5, NBA2K 20, Grid, Ghost Recon Breakpoint ... Maar als ik er maar één mag uitkiezen, dan wordt het FIFA 20.









RAF

## MODERN STRANDING 3

Omdat zowel Modern Warfare als Death Stranding en misschien ook Borderlands 3 waarschijnlijk al tig keer gekozen zijn, ga ik voor de combo. Eenmaal door de singleplayer van de nieuwe Call of Duty wordt dat de komende maanden mijn korte multiplayer-fix. Death Stranding zie ik als een langgerekte en weirde tv-serie die ik op met zorg in mijn agenda gereserveerde momenten ga bingen. En nu Tiny Tina een Teeny Tina is geworden en de gelijkenissen met mijn ex écht griezelig zijn, ga ik ook Borderlands 3 hélemaal uitwonen ...



JURJEN

## LUIGI'S MANSION 3

Ik ben dol op spookhuizen, horror, fantasy en griezelsferen, dus vind ik het leuk dat het Halloween-feest steeds zichtbaarder aanwezig is in Nederland. De steeds langere avonden zijn in die periode ook perfect geschikt om creepy games te spelen, dus als je een beetje op mij lijkt, is Luigi's Mansion 3 komende Halloween gewoon een must-play-game.
Ontvang je je horror liever wat minder vrolijk: probeer dan het veel minder bekende, eerder dit jaar verschenen A Plague Tale: Innocence eens!



WOUTER

## PHOENIX POINT

Hij is effe verschoven van september naar december, waarvan m'n onderlipje wel kortstondig moest trillen, maar ik ben nog steeds over de toeren hyped voor Phoenix Point. Deze game van de oorspronkelijke bedenker van X-COM, Julian Gollop, heeft (vermoedelijk) alles wat X-COM vet maakt, plus een diepere lore, The Thing-achtige monsters, Lovecraftiaanse horror en meer tactische breinbrekers om je brein over te breken dan je lief is. ✖

# QUIZT JE DAT?

## DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

**prijsvraag@powerunlimited.nl**







**1** **Waar is Ed naartoe geweest tijdens de zomervakantie?**
- A) Naar Noorwegen.
- B) Naar Chargoggagoggmanchauggagoggchaubunagungamaugg, Massachusetts.
- C) Ed gaat nooit op vakantie; hij heeft aan zijn tuin een steiger met een prachtig sloepje.

**2** **Met welke game pionierde Koen Schobbers in de esports-wereld?**
- A) Pong.
- B) Lula: The Sexy Empire - Part 1.
- C) Trackmania.

**3** **Die gekke Jurjen blijkt hartstikke helderziend. Hoe dan?!**
- A) Hij kan aan zijn bierschuim zien of het Wouter zal lukken om zijn date het bed in te lullen.
- B) Hij wist in 2017 al dat er een Switch Lite zou komen.
- C) Hij wist dat Ed dit jaar níet naar Chargoggagoggmanchauggagoggchaubunagungamaugg in Massachusetts op vakantie zou gaan. O, wacht ...

**4** **Martin had deze maand een aanvaring met de pliesie. Hoe dan?!**
- A) Hij zat in een groot konijnenpak achter het stuur van zijn auto, en dat mag blijkbaar niet.
- B) Hij lag in de bosjes te slapen omdat ie te veel fristi's had gedronken, en dat mag blijkbaar niet.
- C) Hij zat met een Oculus Quest op z'n kop op de fiets, en dat mag blijkbaar niet.

**5** **Wat ziet Wouter er toch gek uit de laatste tijd. Hoe komt dat?**
- A) Hij heeft een nieuwe bril!
- B) Hij heeft nieuwe schoenen!
- C) Hij laat zijn haar groeien om te zien hoe kaal ie nou eigenlijk is!

**6** **En? Hoe kaal is ie nou eigenlijk?**
- A) Nou, dat valt best mee, en hij heeft nog sjans bij de meisjes ook met al dat haar!
- B) Nou, het is dat ie zo'n enorme baard erbij heeft, anders was het toch effe schrikken!
- C) Euh, nou best wel erg eigenlijk ...

**DIT kun *jij* winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**

prijsvraag@powerunlimited.nl

**o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.**

**Alle antwoorden goed?**





**DAN MAAK JE KANS OP DEZE VETTE**

## GEARS 5-GAME DRIVE VAN SEAGATE!

**2 TB OPSLAG, 1 MAAND GRATIS XBOX GAME PASS EN IN-GAME WEAPON SKINS & SUPPLY DROPS**

***JÁÁÁÁÁ HEBBEN!***

PU 309 LIGT 15 OKTOBER IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WAAGT WOUTER ZICH AAN EEN FATSOENLIJK VERHAAL OVER DE REVIEWCODE VAN GEARS 5.
- TREKKEN GRADDUS EN TJEERD HUN KICKSEN AAN VOOR DE REVIEW VAN FIFA 20 ...
- ... EN SCHROEVEN ZE METEEN DAARNA EEN NIEUW SETJE NOPPEN ONDER VOOR PES 20.
- PLAKT JURJEN EEN CIJFER OP THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING.
- CHECKT SAMUEL DE REVIEW VAN DAEMON X MACHINA.
- DUIKT JURJEN IN DE GESCHIEDENIS VAN KONAMI EN KOJIMA PRODUCTIONS.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *




'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

## DE NACHTWACHT?

Eigenlijk was het schandalig: als geboren Amsterdammer was Ed nog nooit in het Rijksmuseum geweest! Dus toen onze eindbaas dit gemis in zijn opvoeding deze maand eindelijk goedmaakte, snelde hij natuurlijk meteen naar de beroemde Nachtwacht. Maar die had ie zich op een of andere manier toch anders voorgesteld ...




## TWITCH: F1DAY

Voor Logitech G mogen we elk F1-raceweekend openen met een speciale F1Day-stream op ons Twitch-kanaal. Met steeds weer andere gasten pluizen we elke apex uit die dat weekend door Max Verstappen genomen moet worden, maar dan dus in F1 2019 ... de game, ja. Natuurlijk zijn we heus wel een beetje competitief, dus is er naast eeuwige roem ook een heuse beker te winnen. Yup, daarvoor trappen onze baklappen 'm wel effe lekker op z'n staart!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

## UIT DEN OUDEN DOOSCH

Het Nederlandse voetbal zit weer in de lift: het Nederlands elftal wordt weer serieus genomen, Ajax doet opnieuw mee in de Champions League. PSV, Feyenoord en AZ gaan eveneens Europa in en Frenkie de Jong en Virgil van Dijk wonnen belangrijke individuele Europese verkiezingen. Oude tijden lijken te herleven! Wat betreft voetbalgames is dat volgens mij een gepasseerd station. We weten al vele jaren niet beter: FIFA maakt de dienst uit en PES zit op de reservebank. Toch was dat ooit anders. Kijk maar eens naar deze cover van een dikke 21 jaar geleden: maar liefst zeven verschillende footies in één nummer!
Overigens werd Oranje dat jaar geen wereldkampioen, maar (onverdiend) na strafschoppen in de halve finale uitgeschakeld door Brazilië. Ook daar zijn we inmiddels wel aan gewend ...
ED




## YES, VERKANSIEPLAATJES!

Jazeker, je hebt het even een maandje zonder ons moeten doen. Al die spelletjes gaan je immers niet in de kouwe kleren zitten, dus we hebben even heerlijk bij kunnen tanken. En iedereen doet dat op z'n eigen manier.

### FLORIAN

Ik ging deze zomer niet op vakantie, maar heb toch flink rond kunnen reizen ... in VR! Alleen niet heel fijn, dat Oculus besloot om zowel de Rift S als de Quest in de heetste zomer ooit in NL uit te brengen, maar een beetje zweten schijnt goed voor je te zijn. De review van de Rift S vind je elders in dit nummer!



### DENNIS MONS DE WONDERSPONS

Ik heb precies een hele week vrij gehad. En bij gebrek aan budget ben ik gewoon thuis gebleven. Telt dat als vakantie? Het was precies in de warmste week ooit. Goddank had mijn stamkroeg een badje voor de deur staan, en na wat kleuters eruit gemept te hebben, kon de Wonderspons daar prima verkoeling in vinden en vocht opslurpen.



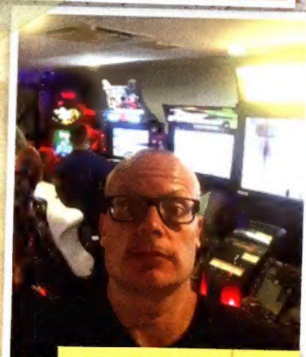
### SAMUEL

Ik ben lekker thuisgebleven en heb de hele zomer alleen maar gezopen en een nieuwe hobby opgepakt (fotografie). Ik kan er nog steeds geen zak van.



### JJ

Ik was deze maand – zoals elk jaar – op vakantie in Turkije. Zon, zee, beachvolleybal, fitness en (zoals een echte geek betaamt) een eigen arcadehal in het hotel. Je moet natuurlijk niet compleet cold turkey gaan ...





### TJEERD

Niet geheel verrassend misschien, maar ik ging naar Spanje op vakantie. Daar heb ik me drie weken klem gezopen en gevroten ... maar tóch fitter teruggekomen! Ik heb namelijk ook gezwommen, gevoetbald én gepadeld. Ja, je raadt het al: ik ben kapot en hard toe aan vakantie.

### MARTIN

Ik moet nog op vakantie, maar ik was afgelopen weekend in Rotterdam naar de kunsthal. Was leuk! Kijk, hier sta ik bij een reuzenscrotum.



### WOUTER

Ik had best wel een hoogtepunt met deze legodames. Zij minder met mij, maar dat komt omdat je niet zo snel meer onder de indruk bent als je al jááren mensen ontvangt in Legoland.



### ED

Men zegt dat je vanaf de Gaustatoppen een zesde van heel Noorwegen kunt zien, maar dat lijkt me een tikkie overdreven. Toch; het uitzicht daar was ... top, en dat geldt voor het hele land. Wat een natuur!



### EELKO

Ook ik was in Spanje deze zomer. In Almería om precies te zijn, waar vroeger een hoop spaghettiwesterns zijn opgenomen. Mijn dochter Pixie en ik hebben daar aardig de beest uitgehangen, en niet veel later hingen opeens overal deze posters.




### GRADDUS

Ik was afgelopen zomer een keer niet naar Parijs voor een game, maar om ongegeneerd de toerist uit te hangen. Bonsjoer!



# FRAMEDROP
## JORDI PETERS























